№ 6 (26) 1999

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

WWW.GAMENAVIGATOR.COM

Jagged Alliance 2: Агония Власти
Эксклюзивное интервью с Иваном Долвичем!

Outcast
Играя, придерживайте крышу руками...

Прохождения:
Might & Magic VII
Dungeon Keeper 2

Сказ о том, как импы на дракона ходили
Вы уверены, что умеете играть в HoMM3?

Previews: Abomination: The Nemesis Project, Hired Team, Starsiege: Tribes II, Heroes of Might & Magic 3: Armageddon's Blade, Сварог, EA Sports 2000, Петька и Василий Иванович: Судный день, Gothic, Pool of Radiance II

Внимание! На прилагаемом CD ROM - "Энциклопедия компьютерных игр" от "Навигатора"

Jagged Alliance 2

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН



Привет!

За отчетный период катаклизмов не случилось, так - обычно-рядовые события. Играющие человеки получили очень даже завлекательные игрушки практически во всех жанрах, в которые и погрузились, спасаясь от послезкзаменационной неприкаянности и безжалостного солнца. Кто пошел бандитствовать в Kingpin, кто пустился во все тяжкие при посредстве второго Dungeon Keeper'а, а кто – вообще пропал, заблудившись на пятнадцати территориях Might & Magic VII. В числе последних оказался и ваш покорный слуга, правда, не по своей воле, а так было надо... Такие вот дела, командировочный отчет о приключениях сожрал кучу страниц в этом самом выпуске журнала, даже пришлось пожертвовать разделом Интернет. И все равно места не хватило, чтобы рассказать каково там, в Эратии до последних мелочей, поэтому мы порешили сделать специальный выпуск "Навигатора", в котором напечатать гайды к Might & Magic 6 & 7.

На очереди – Jagged Alliance 2, подробный разбор которой мы собираемся опубликовать в следующем номере. Думаю, что он пригодится множеству российских фанатов игры, локализацию которой так здорово выполнила компания Бука. Которая постепенно становится основным поставщиком игровых хитов в России, причем не только западного происхождения, но и отечественной выделки (в номере – анонс очередных приключений народных героев – Петьки и В.И.). Остается надеяться, что у Буки хватит запасов "доброй воли", и она сохранит политику продажи легальных изданий по столь божеским ценам.

Похоже, что оживление на фронте RPG начинает стабилизироваться, все больше компаний посягают на этот несколько "элитарный" сегмент рынка, в этом номере мы печатаем материал по Pool of Radiance II – римейке одной из самый первых CRPG. Удастся ли ей потеснить BG? А ведь не исключено, что и удастся, ведь коллектив разработчиков практически остался неизменным со времени выхода первой части – хита 1988 года.

Еще одна интересная особенность номера связана с прилагаемым компактом – мы выложили на него нашу "Энциклопедию", состоящую из материалов, опубликованных в альманахе "Компьютерные Игры" и предыдущих номерах "Навигатора". Пользуйтесь на здоровье :).

Хочу также чуток проанонсировать наш следующий номер: с любезного разрешения компании Wizards of The Coast весь тираж будет укомплектован демонстрационной версией карточной игры Magic The Gathering. Демо-комплект карт будет напечатан в журнале, их можно будет вырезать и поиграть. Также к каждому журналу будет приложена одна настоящая карта.

Искренне Ваш,

Игорь Бойко








Список игр в номере:

ИГРОВОЙ КЛУБ "ЛАВИНА"







QUAKE III QUAKE II QUAKE I
ALLODS I ALLODS II ALLODS III
STARCRAFT ...

"ЛАВИНА" УЛ.Рочдельская
ДОМ II/5 СТРОЕНИЕ №I
ТЛФ: 205-0468 205-0796



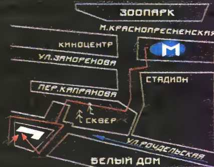
СЕТЬ 100 МБИТ 60 СУПЕРКОМПОВ Pentium II 300-450 МГЦ
64 МБ RAM 6.2 ГБ HDD 10 ШТУК RIVA TNT 2
20 ШТУК VOODOO 3 ОСТАЛЬНЫЕ RIVA TNT

Внимание инструкция:

- выходим из м.Краснопресненская налево;
- поворачиваемся спиной к Зоопарку и идем вниз к Белому Дому (справа киноцентр);
- пересекаем ул. Заморенова;
- двигаемся прямо (слева стадион и мемориал "Защитников БД");
- впереди правее вход в сквер;
- входим в сквер и проходим направо сквозь него;
- выходим из сквера поворачиваем налево;
- внизу впереди ул. Рочдельская дом II/5
- вход со двора...

Путь занимает 6 минут 34 секунды если не отвлекаться на девчонок в сквере !





ПРАВИЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД НА МИР

■ A-10: Вылет не состоится

Потенциал Интернет огромен, – в этом уже никто сегодня не сомневается. Решив посвятить себя в основном онлайновым играм, компания Origin Systems (www.origin.ea.com) поставила большой крест на авиасимуляторе A-10 Warthog из серии Jane's Combat Simulations. Причина – нехватка рабочей силы для работы над более актуальными (прежде всего, с финансовой точки зрения) проектами. Остальные запланированные игры (как, например, USAF, World War и F/A-18) по-прежнему находятся в разработке.

■ Еще одна массивная игра

Завидуя успеху Ultima Online и видя, что ветер все больше дует в сторону многопользовательских игр, маленькая техасская компания Wolfpack Studios в свое время занялась интенсивной разработкой обширной онлайновой игры Shadowbane. Как показало время, идея оказалась верной, – интерес к игре продолжает нарастать. В начале июля компания официально заявила о предстоящем появлении нового продукта. В отличие от существующих игр подобного класса, в Shadowbane упор делается скорее на аркадную сторону приключений. Сюжет игры вкратце таков: некое доброе братство приходит на помощь несчастным обитателям покрытой тьмой страны, дабы разогнать сгустившиеся тучи и вернуть страждущим солнечный свет...



В основу Shadowbane лег движок Alpha Arcane3D, специально разработанный для этого Wolfpack Studios. К его достоинствам относятся, прежде всего, "мультиполигональность", что позволит игре самой подстраиваться под скорость компьютера, а также способность оперировать большим числом персонажей без ущерба для производительности.

Издатель игры пока еще не найден. Период открытого бета-тестирования начнется ближе к концу этого года. Все остальные подробности вы найдете на официальном сайте игры, www.shadowbane.com. Добавим только, что предполагаемый срок выхода игры – лето или осень следующего года.

■ Раскрытые секреты Electronic Arts

Как стало известно уже после выставки E3, компания Electronic Arts "умолчала" о некоторых запланированных к выпуску играх, среди которых дополнение к Sid Meier's Alpha Centauri, названное Alien Crossfire (разработчик – Firaxis Games) и очередное звено в цепи Need for Speed – Motor City. Сроки выхода обоих продуктов пока не уточнялись.

■ F-22 догоняет остальных

Компания NovaLogic (www.novalogic.com) объявила о поддержке своего свежего хита F-22 Raptor в рамках онлайновой системы Integrated Battle Space (IBS). До этого IBS позволяла летать только на MiG-29 Fulcrum и F-16 Multirole Fighter. Желающим принять участие в сетевых воздушных баталиях предлагается скачать с сайта компании "небольшое" дополнение весом 63 Mb (или же заказать его на CD-ROM за минимальную плату).

■ Какой уж тут Quake...

К печальному курьезу привело посещение дедушки двумя внучатами в городке Морганфилд, шт. Кентукки: 9-летний мальчуган нечаянно застрелил своего 11-летнего двоюродного братишку из винчестера 30/30... во время игры в популярный охотничий симулятор Deer Hunter (WizardWorks/Sun Storm). В то время как старший брат был увлечен выслеживанием виртуальной дичи, младший от нечего делать выволок из шкафа дедово ружье и решил принять посильное участие в охоте... Хотя, по заявлению полиции, прямой зависимости между случайным убийством и игрой все-таки найдено не было, противники насильственных "шутеров" тут же поспешили внести Deer Hunter в список "морально разлагающих".

■ Тестирование Panzer Elite

В июле компания Wings Simulations (www.wingssimulations.com) предполагает опубликовать бета-версию танкового имитатора Panzer Elite. Игра будет посвящена сражениям Второй Мировой войны в северной Африке, Италии (включая Сицилию) и Нормандии и позволит играть за любую из двух сторон – немцев или американцев. Вам предстоит выполнить ряд различных миссий, при этом, пытаясь уберечь свой эскадрон от гибели. В бета-версию будет включен только один сценарий. Предполагаемый размер файла для скачивания – 14 Мб.



■ Давай меняться?

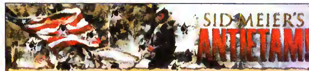
Компаниями Konami (www.konami.com) и Microsoft (www.microsoft.com) была достигнута договоренность о своеобразном "обмене играми". Суть соглашения заключается в том, что в ближайшем будущем обе фирмы осуществят кросс-платформенный выпуск уже изданных ими ранее продуктов. Так, Microsoft должна выпустить на PC известные консольные хиты Metal Gear Solid и Silent Hill, а Konami, в свою очередь, займется переносом ряда PC-игр, включая Microsoft Combat Flight Simulator, Age of Empires, Links, Midtown Madness, Motocross Madness, Monster Truck Madness и, наконец, MechWarrior, на платформы Dreamcast и PlayStation 2.

■ AvP: недостающее звено

Компания Fox Interactive (www.foxinteractive.com) опубликовала первый патч для своей фантастической 3D-action Aliens vs. Predator. Помимо исправленных ошибок, эта "заплатка" добавляет в игру некоторые полезные функции и возможность сохранятся во время миссии, а также консольные команды. Сам патч и его подробное описание вы найдете на web-сайте компании и прилагаемом к журналу компакте. Размер файла – 4.5 Мб.

■ Пороховой дым Большого Сида

В самом начале июля компания Firaxis Games анонсировала новую серию стратегических военных игр - Sid Meier's Great Battles. Первой игрой серии станет Sid Meier's Antietam!, продолжающая линию игр Firaxis, посвященных Гражданской войне 1861-64 гг. Antietam! строится на основе усовершенствованного движка от популярной стратегии Gettysburg! В игре будут новые типы войсковых соединений, усложненный ландшафт, а также разнообразные сценарии. Публикацией игры на этот раз займется сам разработчик. Все дальнейшие подробности вы найдете на официальном сайте игры по адресу http://www.firaxis.com/antietam. Выпуск Sid Meier's Antietam! намечен уже на осень этого года.



■ Глайдер-имитатор

Бельгийская компания Wilco Publishing (www.wilcopub.com) объявила о скором выпуске первого имитатора полета под названием Hangsim, целиком посвященного безмоторным летательным аппаратам – планерам, дельтапланам и глайдерам. По данным компании, все модели будут выполнены с максимальной точностью. Движок игры обеспечит 16-битный цвет при относительно высоком разрешении текстур (3 м/пиксел), дымку, плавную смену дня и ночи, облака, ветер и прочие погодные "выкрутасы", а также реалистичную физику полета. Помимо свободного планирования в различных погодных условиях Hangsim позволит игроку соревноваться с компьютерными оппонентами, устраивать шуточные сражения в воздухе и, наконец, модифицировать готовые аппараты или же строить свои собственные. Будет также и возможность генерации новых местностей на основе аэрофотоснимков и/или им подобных текстур высокого разрешения. Появление Hangsim ожидается уже в ближайшем сентябре.



■ OpenGL - зона особого внимания

Корпорации-гиганты Intel (www.intel.com) и Silicon Graphics (www.sgi.com) заключили соглашение о совместном усовершенствовании программного интерфейса OpenGL API для платформ на базе процессоров Intel. "Горячей точкой" послужит технология Internet Streaming SIMD, предназначенная для воспроизведения комплексной 3D-графики и видео. Как вы уже знаете, набор команд SIMD (Single Instruction - Multiple Data) стал основной отличительной чертой новых процессоров Pentium III и Pentium III Xeon. Хотя новый альянс возник без ориентации на игровую индустрию, весьма вероятно, что разработчики игр поспешат воспользоваться новым API для создания 3D-движков следующего поколения.

■ Сайт Pharaoh

В конце июня компания Sierra Studios открыла официальный сайт своей новой "античной" строительной стратегии Pharaoh (разработчик – Impressions Software, www.impsoftware.com) по адресу http://www.pharaoh1.com. Там вы найдете выпуски новостей, видеоролики, screenshots, доски объявлений и даже сможете бесплатно скачать самую первую игру из серии Caesar, выпущенную в далеком 1993 году (как известно, Pharaoh будет сделан на основе движка от недавнего хита Caesar III).

■ "Придушенный" Confirmed Kill

Весьма странно приостановилась жизнь онлайнового авиаимитатора Confirmed Kill, посвященного Второй Мировой войне и находившегося в стадии разработки уже достаточно долгое время. После выпуска многопользовательской демо-версии, компания-разработчик/издатель Eidos Interactive (www.eidosinteractive.com) неожиданно свернула всю рекламную кампанию, даже удалив все страницы, посвященные игре, со своего web-сайта. Официальный сайт Confirmed Kill (www.confirmedkill.com) также недоступен. В чем причина такого неожиданного поворота событий – пока неизвестно. На момент написания этой заметки было лишь известно, что Eidos Interactive каким-то образом разуверилась в необходимости публикации игры, но окончательного решения пока еще сделано не было.

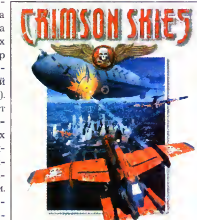
■ Еще немного mod'ов...

Коалиция The Coven (www.thecoven.com) выпустила второй набор многопользовательских миссий для Quake 2 под названием Deadlode II. В него вошли 10 миссий для режима multiplayer, 14 новых видов оружия, 2 тренировочных уровня для режима одного игрока, а также масса видов дополнительной амуниции. Игрокам также предоставляется возможность строить свои собственные миссии. Цена Deadlode II составляет всего $10.



■ От ходячих роботов к воздушным пиратам

Принимая во внимание большой успех MechWarrior 3, корпорация Microsoft (www.microsoft.com) поспешила взять инициативу в свои руки и заключила соглашение с компанией-разработчиком Zipper Interactive (www.zipperint.com) о создании нового имитатора, посвященного "золотому веку авиации" в альтернативной истории. Игра будет основываться на серии псевдо-ролевых настольных игр Crimson Skies, выпускаемых корпорацией FASA (www.fasa.com). Игрокам предстоит принять участие в головокружительных похождениях воздушных пиратов, выполняя ряд миссий различной сложности. Никаких подробностей пока опубликовано не было. Название для игры тоже пока еще не выбрано. Предполагаемый срок выхода "авиапиратского" имитатора– середина следующего года.



■ UO: Эпоха должностных преступлений

Инцидент, описанный ниже, похоже, заставит задуматься многих разработчиков, особенно тех, кто планирует создание массивных онлайновых игр.

Мы уже рассказывали о том, что виртуальные ценности в многопользовательской игре Ultima Online (www.owo.com), включая суммы в золоте, недвижимость и персонажей целиком, стали продаваться за реальные деньги с электронных аукционов. Курьезная сама по себе история неожиданно перешла в сферу скорее около-криминальную, чем смешную: в конце июня компании-разработчику Origin Systems пришлось уволить одного из своих сотрудников по причине злоупотребления служебным положением. Призванный оказывать поддержку игрокам и попутно являясь в игре Grand Master'ом, этот сотрудник решил подзаработать на весьма простой идее, а точнее продажей "золота" и "недвижимости" через аукционную систему eBay (www.ebay.com). Имея неограниченный контроль над собственным персонажем в частности и достаточные привилегии в системе Ultima Online в целом, хитрец насоздавал достаточное количество "товара", которым и стал бойко торговать через Интернет. Точная сумма выручки не объявлялась, уточнялось лишь то, что хитрый Grand Master был поспешно вышвырнут с работы. Вслед за этим компания решила ужесточить дисциплину для своего персонала, а для пользователей был открыт специальный почтовый ящик по адресу complaints@owo.com, доступ к которому имеют лишь старшие сотрудники фирмы. Таким образом, любой пользователь, заподозрив в дальнейшем неладное, сможет проинформировать руководство фирмы без риска быть "перехваченным".

■ Новая версия GameLaunch 3D

Компания GameSpy Industries (www.gamespy.com) выпустила версию 1.5 своей утилиты GameLaunch 3D, позволяющей пользователям гибко и удобно настраивать конфигурацию своих любимых 3D-шутеров. В эту версию была добавлена поддержка видеоакселераторов на чипсетах 3Dfx Voodoo 3 и nVidia Riva TNT2, а также таких игр как Half-Life Team Fortress и тестовой версии Quake 3 Arena. Утилита доступна на 30 дней бесплатно, с последующей регистрацией за $20. Адрес проекта в Интернет – http://www.gamelaunch.com.

■ Попробуй стать архитектором

На официальном сайте популярной градостроительной стратегии SimCity 3000 наконец-то появился давно обещанный редактор Building Architect Tool, с помощью которого пользователи смогут создавать свои собственные здания для использования в игре и публикации их в Интернет. Помимо оригинальных архитектурных решений можно использовать и свои собственные текстуры. На момент набора этих строк раздел сайта под названием Building Exchange уже насчитывал полторы тысячи пользовательских проектов, – редактор явно пришелся по вкусу любителям игры. Интересно также то, что Building Architect Tool доступен на многих языках, включая русский (!). Адрес сайта – www.simcity.com, размер Building Architect Tool – около 10 Мб.

■ Microsoft Цензор

Как стало известно, корпорация Microsoft планирует внедрить в будущие версии Windows специальный блокировщик под названием Windows Game Manager. Такая добавка позволит родителям еще неокрепших морально чад ограничивать уровень насилия в компьютерных играх... на уровне самой операционной системы. Спектр возможностей, на первый взгляд, весьма интересен: ограничение уровня сленга, перекрашивание крови, снижение реалистичности "крутых" сцен и т.д. Скептики, однако, сомневаются в успехе этого проекта: молодое поколение, как правило, гораздо более осведомлено во всех аспектах защиты программ, нежели их родители, и при наличии соответствующих хакерских утилит цензурная стена, воздвигнутая при помощи Windows Game Manager, может быть разрушена в одночасье. Даже если родителям появление программы-цензора все-таки на руку, никто из разработчиков игр пока еще не заявил о поддержке WGM в своих продуктах.

■ Сайт Team Fortress 2

Компания Sierra Studios открыла официальный web-сайт, посвященный новому витку игр Half-Life, – Team Forthress 2: Brotherhood of Arms (разработчик – компания Valve Software, www.valvesoftware.com). Как известно, поначалу Team Fortress Classic планировалась лишь как многопользовательское дополнение к Half-Life, но неожиданно стала почти что самостоятельной игрой, ориентированной на командное выполнение миссий. В Team Fortress 2 игроки смогут выбирать из 12 классов героев, что позволит формировать многообразные группы с различными характеристиками. На сайте вы найдете массу интересного: обилие графики, новости, доски обсуждений, интервью, ссылки на неофициальные страницы и т.д. Расположен он по адресу http://www.team-fortress2.com. Добавим, что Team Fortress 2 должна поступить в продажу уже в конце лета этого года.

■ В четвертый раз один во тьме...

Любители "черного" жанра наверняка знают и помнят три приключенческих игры, объединенных названием Alone in the Dark и основанных по мотивам книг Х.П. Лавкрафта. Французская компания Infogrames (www.infogrames.com), создавшая в свое время все три игры, планирует издать и четвертую (разработчик – компания DarkWorks). Автору этих строк удалось наблюдать видеоролик, представленный компанией на выставке E3 в этом году, – и только. Никакие подробности в прессу так и не проникли. Причина этого кроется в том, что сами авторы все еще находятся в творческом поиске и предпочитают воздерживаться от комментариев. Выход Alone in the Dark 4 намечен на осень следующего года, причем сразу для 3-х платформ: PC, Dreamcast и PlayStation.



■ Can-Am: Эхо ралли 70-х

Небольшая компания Motorsims (www.motorsims.com) объявила о разработке гоночного симулятора Can-Am, посвященного популярному в 70-х годах одноименному объединению гонщиков, входящего в состав SCCA (Американского Клуба Спортивных Машин). Естественно, вся тогдашняя техника будет воспроизведена в деталях, – специально для этого компания приобрела у SCCA соответствующую лицензию. Несмотря на некоторую ограниченность темы, Can-Am должен быть весьма интересным: гоночные автомобили, применявшиеся в ту пору, отличались уникальной физикой и параметрами. Собственно игра выйдет в двух вариантах: полном, для режима одного игрока, и упрощенном, для многопользовательской игры по сети. Выход Can-Am запланирован на начало 2000 года.





■ Tribes Extreme подходит всем

Компании Sierra Studios (www.sierrastudios.com) и Dynamix (www.dynamix.com) объявили о предстоящем выпуске нового дополнения к своей знаменитой серии Starsiege Tribes под названием Tribes Extreme. Основная черта – специальные наборы миссий для одного игрока, включая обучающие. Кроме этого, обещаны новые текстуры, карты и усложненный AI компьютерных оппонентов. Tribes Extreme будет построена на основе последнего движка от Starsiege Tribes, правда, на этот раз с полноценной поддержкой стандарта OpenGL, что наконец-то позволит обладателям видеокарт без чипсетов 3Dfx играть в hardware-режиме. Срок выхода Tribes Extreme – осень этого года.

■ Предвоплощение Sinistar Unleashed

Компания THQ (www.thq.com) наконец-то опубликовала двухуровневую демо-версию игры-римейка Sinistar Unleashed (издатель – компания GameFX Technology, www.gamefx.com), базирующейся на давно забытом хите 1982 года. Всего в этой многообещающей 3D-аркаде планируется 24 уровня и 19 "боссов" (их-то и именуют Sinistar). Найти демо-версию можно на сайте компании-издателя или же на только что от-



крытом официальном сервере игры по адресу: http://www.sinistarunleashed.com. Там же вы найдете занимательную shockwave-презентацию Sinistar Unleashed, а также массу другой интересной информации. Общий размер файлов для скачивания – 48 Мб. Кстати, сама игра должна появиться уже до конца лета.

Alpha Centauri 4.0

Компания Firaxis Games (www.firaxis.com) опубликовала патч-дополнение версии 4.0 для своей популярной стратегии Sid Meier's Alpha Centauri (даже очень популярной - 21 неделя на первом месте в Internet Top 100!). К новшествам, прежде всего, относится еще один landmark, – Manifold Nexus, – представляющий из себя руины заброшенного комплекса, построенного инопланетянами давным-давно. Его обладатель получает одно дополнительное очко в метрике Social Engineering вследствие улучшенного взаимодействия с самой Планетой. Обеспечена поддержка Wheel Mouse, что делает интерфейс более удобным. Патч занимает всего около 3 Mb в архиве, вы можете найти его на официальном web-сайте игры по адресу: http://www.alphacentauri.com.

Новые "колеса" для Need for Speed

Компания Electronic Arts порадовала всех поклонников своей знаменитой гоночной серии Need for Speed, опубликовав еще одну модель для последней игры серии - Need for Speed: High Stakes. Ею стал новейший авто-монстр Ferrari 360 Modena. В числе достоинств: 8-цилиндровый двигатель, максимальная скорость 185 миль/час и разгон до 60 миль/час всего за 4.5 секунды. Размер файла в архиве – порядка 5 Мб. Найти его можно на страницах официального сайта игры по адресу www.needforspeed.com.



Для тех, кому некуда спешить

Web-сайт интересного проекта под названием ItsYourTurn.com открылся для публики в самом начале июля. В общей сложности он предлагает 28 настольных игр, играть в которые можно в пошаговом режиме. Другими словами, игроку достаточно зайти на сайт, сделать ходы в тех партиях, в которых он участвует, и... уйти по своим делам. В число игр входят шашки, шахматы, нарды, "морской бой" и целый ряд других. Кроме этого сайт предлагает доски объявлений и поддержку базы данных пользователей. Несмотря на кажущуюся непривлекательность подобной идеи, в мире насчитывается превеликое множество любителей пошаговых игр (самым близким аналогом, пожалуй, можно считать игры с пересылкой ходов по электронной почте), и, по утверждению создателей шоу, пользователей в системе становится с каждым днем все больше и больше. Сайт расположен, как легко догадаться, по адресу http://www.itsyourturn.com. Пользование системой ItsYourTurn.com, само собой, бесплатное.

MechWarrior 3: add-on не за горами

Как выяснилось, компанией Zipper Interactive (www.zipperint.com) планируется выпуск первого дополнения к хитовому MechWarrior 3. В него войдут: наборы миссий как для одного игрока, так и для режима multiplayer, 6 новых роботов, дополнительные виды оружия, склады боеприпасов, мастерские и т.д. Причем многопользовательские миссии будут как короткими (типа "защити" или "уничтожь"), так и многоэтапными, в течение которых игроки смогут обновлять технику и развивать команду.

Первый add-on должен появиться в продаже в самом конце этого года. Кроме этого, компания уже планирует и второй pack, – его выпуск, скорее всего, состоится не раньше середины следующего года.

Штырлиц, а откуда отпечатки ваших пальцев на CD русской радистки?

"Штырлиц - это вам не Штирлиц! Не Тихонов, и не черно-белые "17 мгновений весны". Штырлиц - настоящий немецкий офицер: морда кирпичом, строевой шаг на полусогнутых и звезда Героя Советского Союза на нужном месте." Так говоря нам братья-мультипликаторы Наумовы, занятые самым пристальным созданием мультипликационного квеста "Операция "Бюст", или Новые приключения Штырлица". Страшные тайны Третьего Рейха ждут своего раскрытия: секреты русской радистки, цвет любимых (они же единственные) трусов Штырлица, сколько стоит пиво в незабвенной Припрыжке и, наконец, куда же делся бюст любимого Фюрера? На семи этапах игры поселятся более 70 до боли знакомых персонажей. Игра выйдет на 2-х компакт-дисках "битком набитых гнусными по своей каверзности загадками и многочисленными подсказками Центра для тех, чей интеллект еще не дозрел до уровня, на котором мыслит великий Штырлиц."



P.S. Алекс – Юстасу: по донесениям нашей разведки издателем игры будет отечественная компания "Бука" (http://www.buka.com), релиз игры намечен на конец августа – начало сентября.

P.P.S. Юстас – Алексу: полный доклад об "Операции "Бюст" будет замаскирован под Preview и опубликован в следующем номере "Навигатора".

Мехосома – новое лицо

Инопланетная компания K-D Lab продолжает бессовестно будоражить воображение несознательных земных геймеров своим новым проектом "Мехосома" (http://www.mechosoma.com). За те несколько месяцев, что "Мехосома" находилась в разработке, коренным образом изменилось графическое оформление игры, на момент написания статьи Кадавры выложили в сеть целую плеяду скриншотов, ДЕМОНстрирующих красоты Surmap v2.0, и грозились представить "playable демо-версию "Мехосомы", состоящую из одного мира и горы деталей с соответствующими спецэффектами".



Новости подготовили: Spellbound и Константин Подстрешный по пресс-релизам и Интернет-публикациям.

Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100 (http://www.worldcharts.com), выпуск 341 от 15 июля 1999 года © 1993-1999 World Charts Foundation

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	21	Alpha Centauri	Firaxis/Electronic Arts	Strategy
2	28	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
3	5	Might and Magic 7 (For Blood and Honor)	New World/3DO	RPG
4	19	Heroes of Might and Magic 3 (The Restoration of Erathia)	New World/3DO	Strategy
5	33	Half-Life	Valve/Sierra	3D Action
6	66	Starcraft/Add-on	Blizzard	RTS
7	63	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	New World/3DO	RPG
8	2	Total Annihilation (Kingdoms)	Cavedog/GT	RTS
9	5	MechWarrior 3	Zipper/MicroProse	Action
10	17	RollerCoaster Tycoon	Microprose	Strategy
11	59	Unreal/Add-on	Digital Extremes/Epic/GT	3D Action
12	35	Railroad Tycoon 2/The Second Century	PopTop/G.O.D.	Strategy
13	13	X-Wing Alliance	Totally Games/LucasArts	SpaceSim
14	5	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	3D Action
15	4	Need for Speed (High Stakes)	Electronic Arts	Racing
16	93	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
17	14	Civilization (Call to Power)	Activision	Strategy
18	33	Fifa 99	EA Sports	Sports
19	54	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
20	31	Thief (The Dark Project)	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
21	2	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
22	14	Championship Manager 3	Eidos	Sports
23	40	Caesar 3 (Build a Better Rome)	Impressions/Sierra	RTS
24	36	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
25	6	Jagged Alliance 2	Topware/Sir-Tech	Strategy
26	9	Allods 2/Rage of Mages 2	Nival	RPG
27	3	Descent 3	Outrage/Tantrum/Interplay	SpaceSim
28	6	Midtown Madness	Angel/Microsoft	Racing
29	6	Star Trek (Birth of the Federation)	MicroProse	Strategy
30	11	Warzone 2100	Pumpkin/Eidos	RTS
31	82	Quake 2/Add-on	Id/Activision	3D Action
32	37	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
33	7	Star Wars Episode 1 (Racer)	LucasArts	Racing
34	23	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
35	33	Settlers 3	Blue Byte	Strategy
36	33	Age of Empires (The Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	RTS
37	16	EverQuest	Verant/989 Studios/Son	RPG
38	8	Star Wars Episode 1 (The Phantom Menace)	BigApe/LucasArts	Action/Adventure
39	32	Heretic 2	Raven/Activision	3D Action
40	90	Age of Empires	Ensemble/Microsoft	RTS
41	41	Need for Speed 3 (Hot Pursuit)	Electronic Arts	Racing
42	41	NHL 99	EA Sports	Sports
43	17	BattleCruiser 3000 AD V 2.0	Interplay	Strategy
44	15	Imperialism 2 (Age of Exploration)	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
45	46	Rainbow Six	Red Storm	Action/Strategy
46	27	Myth 2 (Soulblighter)	Bungie	Strategy
47	27	Starsiege Tribes	Sierra	Action/Strategy
48	31	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	Strategy
49	6	Sports Car GT	Image Space/Electronic Arts	Racing
50	46	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	Strategy
51	8	Silver	Infogrames	Adventure/RPG
52	137	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	Strategy
53	69	Battlezone	Activision	Action/Strategy
54	3	Heavy Gear 2	Activision	Action
55	102	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	Strategy
56	131	Diablo/Hellfire	Blizzard/Sierra	Action/RPG
57	30	Falcon 4.0	MicroProse	Simulation
58	11	Worms Armageddon	Team17/MicroProse	Logic/Arcade
59	90	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	Wargame
60	63	Allods/Rage of Mages (Sealed Mystery)	Nival/Monolith	RPG
61	14	Requiem (Avenging Angel)	Cyclone/3DO	3D Action
62	12	High Heat Baseball 2000	3DO	Sports
63	56	Descent/add-on (Freespace - The Great War)	Volition/Interplay	SpaceSim
64	15	Superbike World Championship	Milestone/Virgin/EA Sports	Racing
65	138	Heroes of Might & Magic 2/The Price of Loyalty	NewWorld/3DO	Strategy
66	35	Delta Force	NovaLogic	Simulation
67	32	European Air War	MicroProse/Hasbro	Simulation
68	88	Ultima Online/The Second Age	Origin/Electronic Arts	Online RPG
69	89	Panzer General 2	SSI/Mindscape	Wargame
70	54	Commandos (Behind Enemy Lines)	Pyro/Eidos	Strategy
71	91	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	3D Action
72	106	Dungeon Keeper/Deeper Dungeons	Bullfrog/Electronic	Strategy
73	34	Carmageddon 2 (Carpocalypse Now)	Stainless/SCi/Interplay	Racing/Action
74	86	The Curse of Monkey Island	LucasArts	Quest
75	35	Colin McRae Rally	Codemasters	Racing
76	60	Galactic Civilizations Gold	Stardock	Strategy
77	24	Close Combat 3 (The Russian Front)	Atomic/Microsoft	Wargame
78	4	WCW Nitro	THQ	Sports
79	12	Gruntz	Monolith	Arcade
80	85	Blade Runner	Westwood/Virgin	Quest
81	28	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	Action/Adventure
82	8	Grand Prix Legends	Papyrus/Sierra Sports	Racing
83	46	Vangers (One for the Road)	K-D Lab/Interactive Magic	Racing
84	91	Fallout	Interplay	RPG
85	3	ToCA 2 Touring Cars	Codemasters	Racing
86	78	I-War/Independence War	Optical/Infogrames/Ocean	RTS
87	154	Quake/Sourge of Armagon	Id/GT	3D Action
88	175	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	Strategy
89	12	Lands of Lore 3	Westwood/Electronic Arts	RPG
90	12	Commandos (Beyond the Call of Duty)	Pyro/Eidos	Strategy
91	1	Expendable	Rage	3D Action
92	4	Monaco Grand Prix 2	UbiSoft	Racing
93	29	Populous (The Beginning)	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
94	137	Command & Conquer/add-on (Red Alert)	Westwood/Virgin	RTS
95	189	Stars! 2	Star Crosses/Empire	Strategy
96	1	Kingpin (Life of Crime)	Xatrix/Interplay	3D Action
97	17	Oddworld (Abe's Exoddus)	Oddworld/GT	Logic/Arcade
98	12	Triple Play 2000	EA Sports	Sports
99	18	Army Men 2	3DO	Action
100	1	Cricket World Cup 99	EA Sports	Sports

Владимир Рыжков

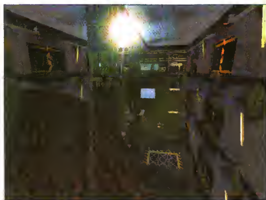
Hired Team

Жанр	FPS
Издатель	New Media Generation
Разработчик	New Media Generation
Дата выхода	Зима 1999 года

В NMG меня встретили очень радушно - руководитель проекта Алексей Медведев и ведущий дизайнер Сергей Миронов, не отрывая от работы остальных членов команды, сразу же усадили меня перед монитором и принялись поить чаем, показывая наработки и рассказывая о своем детище. Я таращился на происходящее в мониторе, не очень веря своим глазам, поэтому беседа местами не клеилась, но впоследствии, уже выйдя на улицу и разложив впечатления по полочкам, я решил, что, учитывая увиденное, визит в NMG мне следует отнести к категории ПОТРЯСНЫХ событий.

Из орбит вон

Но к делу. Игра оказалась готова больше с технической стороны, чем с игровой, и, немного поговорив о будущем игровом процессе, мы сошлись на том, что лучше будет вернуться к предметному рассмотрению геймплея попозже. Техническая же сторона Hired Team прямо на моих глазах превзошла все самые смелые ожидания. Впечатляющий список возможностей самопального движка, носящего поэтическое название Shine, в действии произвел потрясающее впечатление. Для себя я решил, что в обозримых пределах для него просто нет ничего невозможного, но, чтобы быть точным, перечислю некоторые возможности Shine: здесь динамические портальные эффекты (зеркала, тени и т.п.), цветные статические и динамические световые эффекты (до восьми источников света на полигон), изменяемая геометрия уровня (браши), многопроходный мультитекстурный мэппинг (до восьми слоев на поверхность), текстурная модуляция RGBA (турбулентность, прокрутка, растягивание, трансформация и т.п.), вершинная деформация (волны), рассеянное, отражающее и диффузионное освещение, динамический объемный туман, рябь на воде, блики, ореолы вокруг источников света, поддержка уровня детализации для моделей, трилинейная фильтрация и многое, многое другое! На экране все это рождало картинку, в которой было попросту не к чему придраться.



Как будет

Сама же Hired Team будет представлять собой интересную смесь классического FPS с меньшим количеством тактического симулятора. В нашем распоряжении находится, как и следует из названия, наемная команда из четырех различных персонажей (снайпер, подрывник, разведчик и штурмовик), перед которой ставятся шутерные, в общем-то, задачи. Но баланс игры и сами миссии будут организованы так, что пройти их без сучка без задоринки можно будет только умно используя в определенных местах способности одного из персонажей. Каждый из четырех бойцов помимо стандартного набора оружия носит собственную, уникальную фрагобойку и отличается от остальных (в определенной ситуации - выгодно отличается) по своим тактико-техническим характеристикам. Игроку здесь отводится роль одного из бойцов, наделенного простейшими командными способностями. Можно будет переключаться между членами команды (передавая таким образом, разумеется, и командование) и играть за любого из них, тогда как непосредственное управление остальными наемниками в этот момент перейдет к AI. Игра будет содержать три эпизода, по три миссии в каждом, и интерьеры всех трех эпизодов будут отличаться своим собственным дизайном. По словам разработчиков из NMG, а также исходя из завернутого сценария, где нам отводится роль беспринципных наемников, сражающихся на стороне того, кто лучше платит, да еще и в находящемся на грани техногенного апокалипсиса мире 2064 года, и дизайн ровней, и сами миссии обещают быть многообразными и захватывающими. Пока же мне довелось увидеть всего несколько, хоть и очень качественных, и необычных, но все еще не оконченных уровней, а мои "экскурсоводы" оговорились, что многое еще изменится, так что увиденное мной - лишь промежуточная стадия между сырьем и законченной игрой.

Встречаем!

Команда, работающая над Hired Team, состоит из десяти человек - это, помимо наших знакомых - Алексея Медведева и Сергея Миронова, трое программистов - Андрей Хотич, Вадим Верещетин и Сергей Рожнов, два дизайнера уровней - Станислав Мельников и Александр Ланда, двое 3D-моделлеров - Александр Халявин и Евгений Дудин, и художник Алексей Винокуров. Несмотря на всю свою амбициозность, HT - первый проект команды... Но что это я? Они сами все рассказали.

Интервью

"НИМ" с командой разработчиков игры Hired Team

НИМ: Привет! Давайте представимся.

Медведев Алексей (МА) – руководитель проекта.

Миронов Сергей (МС)– главный дизайнер и сценарист.

НИМ: Начнем с начала. Как образовалась ваша команда? Говорят, за вашими плечами не один серьезный игровой проект...

МА: Это долгая история. Основу нашей команды составляет три человека: я, Сергей Миронов и Андрей Хонич, наш программист. Сергей и я вместе работали в братской фирме "Кирилл и Мефодий" - прожженные мультимедийщики, так сказать, а Андрей трудился в NMG над созданием движка "Shine". Потом, видимо, сама судьба свела нас вместе, и на свет появился проект "Hired Team". А остальные ребята пришли чуть позже. К вопросу об опыте игровых проектов могу назвать "Синдбад-мореход", "Корсары", "MAD Space"... В общем, опыт есть...

МС: Действительно, все члены команды в игровом бизнесе давно. Пожалуй, самые опытные у нас программисты.

НИМ: Как вы относитесь к нынешнему своему проекту? Для вас это, прежде всего, дебют, старт новой команды, или скорее шедевр, где вы намерены показать все, на что способны?

МА: Мы относимся к нему бережно. И пытаемся опровергнуть старую пословицу про первый блин.

МС: Конечно, это наш старт. Но все мы люди с амбициями, поэтому будем стараться сделать добротную игру, в которой, есте-

ственно, постараемся показать все, на что способны.

НИМ: Во что играете? Может, по-вашему, компьютерная игра быть произведением искусства?

МА: Пользуясь своим положением, я, пожалуй, играю больше всех. Из последнего и отлично запомнившегося назову, наверное, Half-Life и Fallout 2. И обе из них и являются произведениями искусства.

МС: В свободное от работы время? Его практически нет :(. Вот пытаюсь доиграть в HalfLife. Через пять минут игры начинаю просто ходить по уровню и придирчиво рассматривать архитектуру, текстуры, свет. Может поэтому и играю долго :) ...

А по поводу философского вопроса: может ли игра быть произведением искусства... Некоторые игры оставляют такое сильное впечатление, что удовольствие полученное от игры действительно можно сравнить с удовольствием полученным от рассматривания излюбленных картин или прослушивания любимых музыкальных произведений.

НИМ: Как возникла идея Hired Team? Что вообще вдохновило вас заняться именно игровым проектом и именно в этом жанре?

МА: Идея возникла, как всегда, из воздуха. Она летала где-то поблизости, и Сергей, случайно подняв руку в небо, поймал ее. Как оказалось в последствии, такая мысль пришла в голову не только нам. Желание создавать игры владело нами давно и, когда представился счастливый случай создать собственное произведение, мы, конечно, приложили все усилия для осуществления нашей мечты. А жанр был выбран не случайно - к моменту запуска проекта "Hired Team" в нашей компании уже в течение долгого времени разрабатывался движок "Shine" – наша краса и гордость.

НИМ: В чем вы видите залог успеха? Стремитесь создать нечто новое или "догнать и перегнать" все-таки важнее?

МА: Я лично вижу и в том и в другом. Хоть я сейчас и скажу заезженную фразу, но она, увы, отражает суровую правду жизни. Сейчас прошло время энтузиастов, а стало быть, все вопросы решаются с помощью денег.

МС: Если говорить о геймплее, то, конечно же, мы хотим создать что-то новое. Если говорить о движке и игровых технологиях, то "догнать и перегнать".

НИМ: Коварный вопрос. В ком вы видите своих конкурентов? Есть среди сегодняшних хитов такие, которых НТ обойдет наверняка?

МА: (Скромно, потупив голову). Ну... Quake 3 Arena, Unreal: Tournament, Hired Guns, Navy Seals... А если серьезно, то в нашем деле, как в спорте – главное участие. А зрители сами разберутся.

МС: Добавлю только, что если о Quake 3 Arena и Unreal: Tournament все что-то слышали, то о последних двух наших потенциальных конкурентах информации не очень много. Наверно по геймплею сингла нашими прямыми конкурентами будут Hired Guns и, с некоторыми оговорками Navy Seals. А с упомянутыми монстрами Quake 3 Arena и Unreal: Tournament мы дерзнем посоревноваться в мультиплеере и возможностями движка.

НИМ: Гипотетическая ситуация: если бы вы были обычными, рядовыми геймерами, оказались в этом офисе, поговорили с разработчиками НТ и увидели ее воочию, о чем бы взахлеб рассказывали другим геймерам в первую очередь? Чем бы она вас поразила? И отметем проблему с охранниками у входа ;) .

МА: Уверен, что про графику! ТАКОГО вы не увидите даже у Кармака. А водичка из Unreal'а отдыхает!

МС: Конечно движок. Такого действительно не было. Я имею в виду, не только в нашей стране, но нигде в мире! По поводу охранников – фирма умеет хранить свои секреты :) .

НИМ: На что сориентирована НТ в первую очередь - на одиночную игру или мультиплеер? Почему?

МА: Как ни странно, но и сингл и мультиплеер разрабатываются параллельно. И хотя персонажи в них одинаковые, оба режима затачиваются отдельно. И, по-моему, интересно играть будет любым игрокам.

МС: У нас есть оригинальные, как нам кажется, идеи, которые сделают интересными оба режима.

НИМ: Создавать то, что называется загадочным словом "геймплей" в жанре "шутеров" - дело тонкое. Скажите, кудесники, откуда он берется, этот самый геймплей? Откуда собираетесь взять его вы?

МА: Во-первых, из того же воздуха, что и сюжет. Во-вторых, геймплей – это результат не только работы мысли программистов, моделлеров и художников, но и тщательное тестирование, а точнее, правильное реагирование на замечания тестеров. И конечно, мы стараемся прислушиваться к советам знатоков и всегда только приветствуем критику, хотя не отказались бы и от пары лестных фраз.

МС: Я бы хотел уточнить кое-что. Если говорить о геймплее в одиночной игре, то мы предлагаем свои оригинальные идеи, без которых сейчас невозможно сделать удачный коммерческий продукт. Игроки устали от клонов, и привлечь их внимание можно только чем-то нестандартным. В этом смысле успех, на-



пример, HalfLife не случаен. Если же говорить о мультиплеере, то здесь все наоборот. Со времен Quake есть свои традиции, которыми пренебрегать не стоит, и к внесению различных изменений нужно подходить очень осторожно. Хотя и здесь найдется место для наших идей.

НИМ: Ваши планы на будущее? Светит ли нам увидеть Hired Team II?

МА: Как бы не сглазить. Работы еще очень много, а времени как всегда не хватает. Насчет Hired Team II – это вопрос сложный, и до сих пор даже не обсуждался, были разговоры только об add'one.

МС: Во-первых, закончить проект в срок и выполнить все, что мы запланировали. А по поводу продолжения пока говорить рано. Многое будет определяться коммерческим успехом Hired Team.

НИМ: И, наконец, финальный вопрос: какими вы видите компьютерные игры в будущем?

МА: Я бы чуть-чуть перефразировал вопрос: "Какими бы я ХОТЕЛ увидеть игры в будущем?" На это я отвечу – такими же, какие они есть и сейчас. Интересными, захватывающими...

НИМ: Спасибо за интервью и за вкусный чай. Надеюсь, мы снова поговорим, ближе к выходу игры. До осени?

МА: Ну почему до осени? Не исключено что вы услышите про нас еще не раз!

МС: И, кстати, не забудьте зайти на наш сайт: www.nmg.ru. Пока вы найдете информацию по игре на сайте.

Владимир Рыжков

Starsiege: Tribes II

Жанр	Online FPS
Издатель	Sierra
Разработчик	Dynamix
Дата выхода	Весна 2000 года Windows 95, 98

Приятно, когда побеждают наши. Starsiege: Tribes получил заслуженное признание в народе, подрос, заматерел и начал размножаться. Именно! Трайбоводы-ударники из Dynamix справедливо решили не останавливаться на полуслове и создать новую игру, развивая великолепную идею Tribes до уровня, который сейчас, пренебрегая силами трения и возникающими при обработке неровностями, позволю себе назвать совершенством.

Народу

Начнем с того, что умные идут гулять, а оставшимся богатым я расскажу занимательную историю о старшем братике предмета нашей беседы. Продукт и пароход, Starsiege: Tribes понравился мне уже тем, что вышел, ли-



хо обскакав всех и ныне готовящиеся к выходу мультиплеерных монстров вроде зубастого Unreal: Tournament и зайки Q3:A. Оголодавшие на 256-цветной Team Fortress-диете фанаты командных онлайновых зарубов сразу приняли S:T за своего и, в сумме с новообращенными бойцами, составили приличную армию поклонников. Необычный подход к организации мультиплеерных боев на открытой местности, впервые воплощенная идея командного интерфейса, позволяющего одному игроку удобно и быстро раздавать указания и координировать действия других, возможность использования транспортных средств, в том числе многоместных, и многие другие свежие идеи стали залогом популярности Tribes и создали ей собственное и, надо сказать, очень привлекательное лицо.

А теперь, спустя чуть больше полугода с момента выхода первой части, мы слышим о продолжении, где всего будет больше, лучше и выше. Продолжаем разговор.

Перегнать!

Как и положено симпатичным малышам, T2 будет выглядеть румяным и упитанным. Движок игры существенно переработан, многие части изменены полностью. Очевидцы наперебой и взахлеб рассказывают о чудесном преображении, произошедшем с ландшафтом в Tribes II. Он стал более детальным, существенно прибавил в реализме и (о чудо!) при этом игра не стала более требовательной к "железу". Деревья, водоемы (отсутствовавшие в первой части) и прочие приятные мелочи будут радовать наш глаз, реалистичные атмосферные эффекты, вроде молний и ураганного ветра - гордость разработчиков - оживят просторы карт, доселе оглашаемые лишь канонадой. Разумеется, эти изменения повлияют и на соотношение применимости различных тактик - теперь, средь тенистых рощ, глубоких каньонов и крутых берегов будет сложнее найти позицию с хорошим обзором и простреливающимися подходами, что прибавит реализма и усложнит жизнь снайперам. Великолепно выглядят новые модели солдат, техники и оружия - улучшенная анимация и дополнительные полигоны есть хорошо. Судя по шотам, похорошели и до недавнего времени слишком лаконичные в своем кубизме здания. Сетевая часть, даже предыдущую реинкарнацию которой скромные ребята из Dynamix считают более совершенной, чем в Q2, также претерпела определенные изменения и теперь сделает игру "мягче".

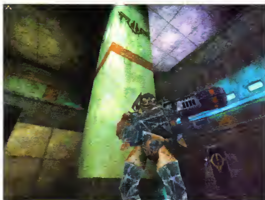
Громадье

Теперь - о самом вкусном. О том, чего до сих пор в игре не было. Прежде всего, к четырем враждующим в первой части игры племенам прибавилось еще одно - BioDerms. Уверен, что у старичков вроде меня, игравших в первый Cyberstorm (второй был провальным и о нем не будем) при упоминании о них екнуло подпорченное стимуляторами сердечко. Объясню на всякий случай. Действие обоих Tribes происходит спустя сотни лет после событий, на которых строятся первые игры вселенной Earth Siege - роботосимуляторы Earth Siege/ Earth Siege 2/Starsiege и походовые стратегии Cyberstorm/Cyberstorm 2. В нашем случае между собой воюют одичавшие на задворках обитаемой вселенной первопроходцы-поселенцы. BioDerm'ы же - настоящие милашки, генетически сконструированные солдаты со смехотворно малым временем жизни, противоестественной реакцией и всеми прочими делами, которые некогда были созданы людьми для борьбы с Cybrid'ами (оформившимися в собственную расу воинственными машинами, против которых не тянули обычные пилоты роботов), а теперь - тоже, бедняги, одичали, сбились в стаи и вот, воюют...

Разработчики грозятся, что у BioDerm'ов будет как минимум три существенных отличия от остальных сторон, но в чем они будут состоять -







пока не уточняется, да, думаю, и не решено окончательно. Также до стадии бетатестирования придержана информация о новых видах оружия, которых должно быть от трех до пяти, и новых устройствах. Dynamix не хочет "чинить то, что не сломалось", поэтому очень осторожно относится ко всяческим изменениям баланса, стараясь трижды проверять каждое нововведение в этой области. Как бы то ни было, до начала бетатестирования осталось чуть больше полугода, так что тайное станет явным уже очень скоро.

Зато наверняка известно, что в комплекте с более реалистичным ландшафтом и огромными (действительно огромными) водными пространствами мы получим и новые транспортные средства - красу и гордость T2. Если до сих пор перемещаться здесь можно было либо на своих двоих, либо по воздуху, то теперь в нашем распоряжении окажутся еще наземные и водные (точнее сказать надводные - субмарин в игре не будет) средства передвижения. Уже есть счастливцы, покатавшиеся на бронированном подобии багги, вмещающем двоих бойцов, один из которых работает водителем, а второй управляется с неслабым пулеметом.

Пожалуй, одной из самых существенных дыр в безупречном образе Tribes как игры для народа было то, что играть в нее можно было только с людьми, и особенно это было заметно на фоне Unreal: Tournament и Quake3: Arena с их великолепными ботами. В Tribes 2 же мы получим достаточно, по словам Dynamix, сообразительных ботов, которые с легкостью будут заполнять бреши в командах при нехватке живого мяса. Учитывая, что в T2 сможет играть до тридцати двух игроков включительно (шестнадцать на шестнадцать), возможность, скажем, покомандовать, четырнадцатью ботами для создания необходимого антуража для пятнадцатого, живого члена команды, выглядит очень заманчиво. Таким образом, мы получим: во-первых, масштабные боевые действия в любое время суток; во-вторых, больше поводов для применения игрока-commander'а, ролью которого до сих пор зачастую незаслуженно пренебрегают; и, в-третьих, разумеется, великолепную возможность потренироваться на ботах перед настоящими боями. Кстати, об упрощениях - для начинающих в T2 будет несколько тренировочных миссий.

И напоследок. Эта командная игра теперь получит еще больше командности, так как в Tribes 2 планируется поддержка голосовой связи в реальном времени. Пока, правда, неизвестно, как это будет реализовано и когда, но разработчики заявляют о грядущем нововведении гордо и во весь голос. Также будет существенно доработан командный интерфейс и интерфейс игры вообще - они станут более мощными и интуитивными.



Ну вот...

Ну вот, все обещания посчитаны по пальцам, заверены моей подписью и снабжены иллюстрациями. Свою работу я сделал, а тебе, проницательный читатель, остается, в соответствии с традицией, мечтательно взглянуть на шоты, прикинуть, насколько все будет круто, и посверлить подозрительным взглядом графы "издатель" и "разработчик" в шапке статьи. Да, я согласен с тобой, нам остается только надеяться на лучшее и верить в него.



Константин Подстрешный

Unreal Mission Pack #1
Return to Na Pali

Жанр	FPS
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Epic/Legend Ent.
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	64 Mb RAM, Voodoo 2
Multiplayer	Internet, LAN

Холмс, Ватсон, Сэр Генри и Берримор прилетели на Na Pali ловить беглого каторжника.
Холмс спрашивает:
- Ватсон, что у вас с собой?
- Dispersion Pistol.
- Сэр Генри, а у вас?
- Minigun...
- Берримор, а у вас?
- Овсянка, сэр...
Анекдот.

Я чувствую цвет, я знать не хочу ту тварь, что спалит это небо

Мне всю жизнь не везло. Многие думают, что я браток или пахан, некоторые считают меня героем. Но сам я считаю себя неудачником. Сперва я попал в тюрьму за убийство, которое не совершал, потом корабль перевозивший заключенных разбился об Na Pali, я был единственным, кто выжил. Это трудно назвать неудачей, но лучше бы я умер. Именно такая мысль посетила меня, после встречи с Королевой Скарджей. Эта проклятая тварь до сих пор снится мне в кошмарных снах. Каким-то чудом разделавшись с ней, я наконец-то смог покинуть планету, впрочем, дальше орбиты так и не улетев.

Меня подобрал UMS Bodega Bay, посланный на Na Pali с чрезвычайно важным заданием – отыскать потерпевший крушение военный корабль Prometheus. Не только выяснить, почему сверхнадежный линкор с дисциплинированной командой разбился возле неприметной планеты, главное - нужно было отыскать секретные материалы о новом оружии. Капитан корабля не удивился, когда узнал о моем криминальном прошлом. Он предложил сделку: либо меня везут обратно к ближайшей тюрьме строгого режима в шлюзовом отсеке, который может по пути неожиданно разгерми... разгерме... открыться, короче. Либо я отправляюсь на Na Pali, нахожу Prometheus, подаю сигнал Bodega Bay и получаю полное помилование. Звучало все слишком хорошо, чтобы быть правдой. Право же, лучше бы я остался болтаться на орбите Na Pali в маленьком корабле скаарджей. Мне так было хорошо в анабиозе, хоть отоспался, никаких там: "камеры подъем!". И холодного душа из шланга...

Снова на Na Pali, из оружия - Dispersion Pistol, из инвентаря верный Translator и акваланг ScubaGear нового образца, с увеличенным запасом воздуха и автонаполнением.

Капитан мне приблизительно указал место падения Prometheus, так что добрался я туда без особого труда. Корабль был разбит, mercenary чувствовали себя в нем полными хозяевами. В уцелевшем спасательном отсеке не доставало одной шлюпки. Неужели кто-то спасся? Я достал бортовые записи и послал сигнал на Bodega Bay. И только когда прибывшие морпехи открыли по мне огонь, я понял, что меня обманули. "Меня обманули!" – билось в мозгу, когда я, отстреливаясь, сбежал с корабля. Я не знал, куда мне идти, просто брел вперед. Потом, я увидел девушку. Короткие черные волосы, полные губы, тонкие пальцы на прикладе Crystal Stinger, и даже кровоподтек на левом виске не мог испортить ее красоту. Она была мертва уже больше двух часов. Ее Translator содержал информацию о храме Нали. Я оставил лежать ее там, возле ящиков, на далеком Na Pali, но я помню ее до сих пор, хотя никогда и не видел ее живой.

Через военные базы скаарджей и заснеженные скалы я пришел туда. В старом храме Нали нашел то, что искал - телепортатор, который перенес к корабельной шлюпке, той самой, что не хватало на Prometheus. Местный Warlord пытался остановить меня, ему это не удалось. Вот, собственно, и все. Как я покинул Na Pali и прошел мимо охранных систем Bodega Bay? Это военная тайна; чего доброго, повесят на меня гибель еще одного линейного крейсера. А он сам виноват, нечего было ракеты куда попало пускать!

И знаешь, несмотря ни на что, я... я мечтаю вернуться туда. Снова увидеть то безумное небо и позагорать под двумя солнцами. Эта планета притягивает к себе не только корабли, она притягивает души. Если ты хотя бы раз был на Na Pali, ты всегда будешь мечтать вернуться туда.

До свиданья, мама. Как только снова выдастся возможность, напишу.
Твой верный сын, неудачник-каторжник.



Один из новых врогов, Predotor – моленький, хищный и смертоносный

Добро обязательно победит зло. Поставит на колени. И зверски убьет

Столь высоко оцененный нашим журналом Unreal обзавелся add-on'ом. Театр начинается с толстой тетки на входе, а add-on с названия – Unreal: Return To Na Pali. Неплохо, неплохо. Давайте разберемся, Return ли это, и на Na Pali ли? Прежде всего, стоит учесть, что add-on создавали Legend Entertainment, которые все никак не доделают Wheel of Time и Unreal Tournament.

Unreal не баловал нас излишками сюжета. Ну, были Nali, что жили на планетке Na Pali, были Skaarj, которые поработили Nali. И был еще человек, преступник, хронический неудачник, один против целого мира, который сумел пройти полпланеты, оставляя за собой горы трупов Скаарджей и Титанов, разорванных из Dispersion Pistol. Правда, в конце игры зэку опять не повезло – корабль, на который он сел, не был отягощен такой ерундой как топливо. В Return To Na Pali был взят курс на усиление сюжетной линии игры. Ведется Kill Statistic - сколько тварей и из какого оружия вы завалили, по окончании уровня зэк говорит всякие умные фразы, что-то вроде: "когда я шагнул в этот телепортатор, я не знал, куда попаду, но разве у меня был выбор?". В конце игры даже показали заставку отвратительного качества, сделанную на движке игры. Если авторы хотели внести больше сюжета, надо было подойти к этому делу с умом, а так история больше напоминает сценарий к второсортному боевику.





Кто спалит это небо? А ну выходи!

Безумно красивое небо, о, как оно прекрасно, играйте в Unreal темными летними ночами, и вам воздастся. Вы увидите то, что видел я. Бескрайнее небо с невероятными, нереальными облаками, два солнца днем и одно ночью, звезды, такие близкие и яркие, что, кажется, стоит протянуть руку, и дотронешься до них. "Если ты хотя бы раз был на Na Pali, ты всегда будешь мечтать вернуться туда".

Уровни, коих в игре 12 штук, стали заметно короче. Понятно, что сделано это в целях строжайшей экономии системных требований, да и саму игру это не портит, но все же... Как в том анекдоте:

- Ты знаешь, после того как ты у нас погостил, пропали все серебряные ложки...

- Ты, что думаешь, что я их украл!?

- Да, нет, ложки-то потом нашлись, но вот неприятный осадок остался...

И такой вот неприятный осадок будет преследовать всю игру.

Бесподобно, восхитительно, заставляет затаить дыхание - все эти эпитеты относятся к дизайну уровней. Когда Prometheus падал, из его пробитого трюма сыпались контейнеры с боеприпасами. Такой своеобразной бомбардировке подверглись и города бедных Nali. В одной деревне вы даже найдете коренного жителя, зашибленного ящиком с патронами. Так что незачем кривить душой - дизайн уровней великолепен. Но я спорю на палец (черт, их совсем уже не осталось), что некоторые из этих уровней были готовы уже больше года назад! По-моему, на Unreal Nation еще до выхода Unreal я видел скриншоты, в точности повторяющие некоторые из моментов Return To Na Pali. Хоть это нигде официально и не подтверждено, но в add-on'е есть уровни, не вошедшие в оригинальную часть игры.

Три новых пушки, три новых монстра, 1:1?

Грех делать адд-он и не придумать нового оружия. Epic это отлично понимала, и в итоге объемный рюкзачок нашего зэка пополнился еще тремя стволами.

The Combat Assault Rifle aka CAR – ну, это еще куда ни шло, хотя сама винтовка и сделана довольно небрежно, но привыкаешь к ней быстро, и расставаться не хочется: 400 патронов, большая кучность стрельбы, умницу mercenary выносит за милую душу - достаточно только продержать на нем огонь в течение нескольких секунд. Вторичная стрельба - пятью патронами сразу а-ля шотган .

Rocket Launcher – ракетница, впрочем, довольно слабая. Фанатам обоих Quake'ов не понравится, зато теперь нормальный рокет джамп сделать можно – и на том спасибо. В альтернативном режиме стреляет чуть медленней, но зато, вертя мышкой, вы можете направлять ракету в нужном направлении. Нужное направление преимущественно сводится к выписыванию красивых дымчатых загогулин в нереальном небе.

Grenade Launcher – новое оружие, это, конечно, хорошо, но... зачем? Зачем нам нужен grenade launcher практически полностью аналогичный Flak Gun'y и Eightball Launcher'y в альтернативных режимах? Зачем банальное? Ведь это Unreal, а не Sin, и в этом есть, а вернее была нереальная прелесть игры.

А вот взрывы от новоявленных launcher'ов – позор! Позор! П-о-з-о-р! Смотреть противно! Они хуже, чем в Sin! Уж лучше бы пользовались готовыми взрывами из Unreal. Баланс? Его также не завезли. Собственно, в Unreal и не было сверхмощных девайсов, но когда фугас из grenade launcher'а прямым попаданием не может убить с первого раза Predator'а (зверек размером с земную курицу), это нонсенс. Да, патронов – горы, не бойтесь, здесь не надо думать, как в Unreal. Зачем? Если за углом лежит еще пара обойм. Стреляйте во все, что движется, а также шевелится, или вообще не подает признаков жизни! Патронов хватит еще на взвод таких же неэкономных зэков как вы.

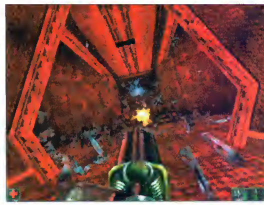
"Не на того НаПали!" (из обращения смелого зэка к инопланетным монстрам)

Но еще больший грех - лишить игрока встречи с монстриками в свежем адд-оне. Return To Na Pali не нарушил и эту заповедь.

Predator aka "Pack Hunter" – маленький противный зверек. Тот самый, не убиваемый фугасом. Охотятся стаями, поодиночке эти твари трусливы и все норовят сбежать, но стоит им собраться в компанию больше двух – о, загрызут и не подавятся!

Spinner aka "Spider" - паук, обыкновенный здоровенный паук. Вдумайтесь в слово обыкновенный... Разве можно так было сказать хоть о каком-то из монстриков оригинального Unreal? Опять банальность. Такого паучка можно было бы с удовольствием лицезреть в Blood 2, но не в Unreal! Неужели у Legend Entertainment на большее не хватило фантазии?

Terran Marine – элита морской



пехоты, до боли напоминают родных “маринесов” из StarCraft, даже первое время жалко стрелять по ним, потом-то привыкаешь. Но передвигаются морпехи до комичного смешно - часто-часто семеня ножками. Хотя модельки сделаны красиво, да и интеллект у парней не слаб, с винтовкой или рокет ланчуром – грозные противники.

Старые монстряки тоже не теряли времени. Например, mercenary теперь переняли у krall нехорошую привычку собираться по трое. Это забавное явление природы встречается на заснеженном уровне: сидят mercenary тесной кучкой – греются.

Сердце красавицы, почки и печень очень похожи на человечьи... или вырви-ка своему дружку селезенку

Недостаток времени не позволил как следует покрошить друзей в multiplayer, но удалось всласть погонять ботов в botmatch. Каких-то особых отличий в multiplayer не наблюдалось, в том числе и новых скинов, зато появилась парочка очень симпатичных сетевых режимов.

Cloak Match – один из игроков становится Cloaked aka “it” (Нечто), а остальные пытаются его прибить. Жертву очень трудно заметить, кроме того, Нечто гораздо лучше прыгает, в результате получается что-то вроде охоты за хищником из Alien vs. Predator. Тот, кто убил Cloaked'а; сам становится им.

Арифметика Cloak Match:

+4 фрага за убийство рядовым игроком Нечто.

+2 фрага, если Нечто убьет рядового игрока.

+1 фраг (как обычно) за убийство рядового игрока другим рядовым игроком.

Marine Match – самый обычный botmatch, где против вас играет толпа Marines, вооруженных рокетланчурами и штурмовыми винтовками. Marines встречаются только на одном уровне игры, поэтому и марин матч приобретает дополнительный интерес.

Gravity Match – всего лишь





DeathMatch при небольшой гравитации, но до чего же весело!

Terran Weapon Match – тоже вариация DeathMatch'а, только все оружие на карте заменяется на CAR, Grenade Launcher и Rocket Launcher.

Кроме того, 6 новых deathmatch-уровней доставят удовольствие любому, не дорожащему своей работой, сисадмину и скрасят ожидание Unreal Tournament.

Skaarj гниет с головы

Стекла, которые можно разбить только с одной стороны, двери, которые из-за какого-то глюка не открываются, мне даже неоднократно удавалось упасть в лаву и преспокойно разгуливать в ней без всякого вреда для здоровья. За всю игру не встретилось ни одного маленького лирического отступления, вроде скарджей, избивающих нали, коими так был богат Unreal. Нали, которые вели бы нас к какому-нибудь тайничку, также отсутствуют. Нехорошо. Кстати, на заставке-экране красуется логотип Epic MegaGames, хотя вот уже больше полугода как компания сменила название на Epic Games! Такое знают даже журналисты из далекой заснеженной России, но не знают сотрудники GT Interactive - издателя игры! Все эти мелочи не сразу бросается в глаза, но заставляют взглянуть на игру под другим ракурсом, гораздо более далеким от слепого восхищения фаната. Не признак ли это некого разложения “нереальности”? Ведь Unreal тем и привлекал, что каждая, буквально каждая, даже незначительная деталь игры была кропотливо отточена, создана с любовью. Если бы адд-он задержался в разработке еще на месяц, но авторы исправили все недочеты, разве были бы мы на них в такой обиде?

Все это странно и непонятно...

А также вполне играбельно. В Return To Na Pali хочется играть, и это, пожалуй, самое важное. Все, что взято из Нереальности и Epic Games – тянет на 10 с плюсом, а все, что Legend принесли своего - никуда не годится, особенно в такую игру как Unreal.

Если же критика, что так обильно сыпалась на протяжении двух полос, показалась вам чересчур строгой... Ох, не слушайте меня, старого брюзгу, раньше и воздух был чище и пиво холоднее. Просто больно смотреть, как из Unreal делают Quake-клон. Если вы с удовольствием играли в Unreal, то Return To Na Pali - все, что вам сейчас нужно. 12 новеньких уровней, свежие монстрики и оружие, multiplayer, опять же. И небо, безумно красивое небо.

P.S. Epic настоятельно просит не инсталлировать патчи для Unreal после установки Return to Na Pali, иначе игра станет “un-playable” и придется “re-install'ить”. Epic обещает выпустить новый патч для Return To Na Pali в обозримом будущем.

P.P.S. Ужасная новость: оказывается, именно Legend Entertainment будет разрабатывать Unreal II. Как бы они там все не испортили со своей попсовостью.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Дизайн	●●●●●●●●○○

Рейтинг 8.5

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Навигатор игрового мира

Уважаемые читатели!
У вас есть уникальная возможность приобрести любые выпуски "Навигатора Игрового Мира":



№ 1'97



№ 2'97



№ 3'97



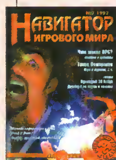
№ 4'97



№ 5'97



№ 6'97



№ 7'97



№ 8'97



№ 1'98



№ 2'98



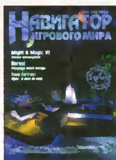
№ 3'98



№ 4'98



№ 5'98



№ 6'98



№ 7'98



№ 8'98



№ 9-10'98



№ 11'98



№ 12'98



№ 1'99
№ 1'99 + CD



№ 2'99
№ 2'99 + CD



№ 3'99
№ 3'99 + CD



№ 4'99
№ 4'99 + CD

Стоимость каждого экземпляра – 20 рублей без компакт-диска и 32 рубля – с компактом.



Вангеры
Гэг
Baldur's Gate
Blackstone Chronicles: An Adventure in Terror
Caesar III
Commandos: Behind Enemy Lines
Commandos: Beyond The Call of Duty
Fallout 2
Final Fantasy VII
Gangsters. Organized Crime
Grim Fandango
Heroes of Might & Magic III
Might & Magic VI: Mandate of Heaven
Quest for Glory 5. Dragon Fire
Railroad Tycoon II
Resident Evil 2
Return to Krondor
Sid Meier's Alpha Centauri
Sim City 3000
Starsiege
Tales of the Sword Coast
The Settlers III
The War of the Worlds
Tomb Raider III

+ коды к 38 новым играм

а также "Энциклопедию Компьютерных Игр. Выпуск 1."
Для этого нужно сделать заказ:
- по почте, отправив письмо по адресу 123182, Москва-182, а/я 2;
- или по электронной почте navigat@aha.ru.
В письме укажите, какие номера вам нужны, адрес, по которому их нужно отослать, а также общую сумму заказа.
Стоимость "Энциклопедии Компьютерных Игр. Выпуск 1." – 35 рублей.

Доставка – по почте, наложенным платежом.

Ст. о/у Goblin

Kingpin: Life of Crime

Жанр	Action
Издатель	Interplay
Разработчик	Xatrix Entertainment
Требуется	PII-233, 64 Mb RAM
Рекомендуется	128 Mb RAM, RIVA TNT
	Windows 95, 98, NT

Ну что, рано или поздно все ожидания сбываются. Оправдывают ли они при этом наши надежды – как говорится, it depends. Кингпина я поджидал с ба-альшим нетерпением. Регулярно посещал странички, заранее посвященные грядущему хиту. Старательно отлавливал и прочитывал все, что о нем писали. Изучал самые паршивенькие интервью с самыми никчемными членами команды разработчиков. Внимательно разглядывал дему. Запереживал, когда объявили, что Xatrix развалился, и последние уровни в игре сляпаны кое-как. Но вот – свершилось! Буду честен: игра меня практически ничем не разочаровала. Кингпин – это круто! Ну, обо всем по порядку.

Запросы

Мой злектронный болван усосал долгожданный хит в свое пыльное нутро достаточно бодро. Процесс засоса потребовал ни много, ни мало, а почти 600 метров. Начало обнадежило тем, что это еще только начало, потому что сюрпризы обычно ждут нас впереди. И точно: после одного дня разминки на уровнях игрушечка отожрала изрядный шмат дискового пространства под сэйвы, заняв в общей сложности почти 800 метров. Очень не кисло, так что имейте это в виду. К свопу она, кстати, тоже совсем неравнодушна.

Далее, производители настоятельно рекомендуют поставить 128 метров оперативки, оговаривая, что скорость на 64 метрах откровенно маловата. Ну, что сказать... Я пошел и купил. Кто не может так "роскошествовать" – сочувствую. Память действительно сильно помогает и со 128 метрами никаких тормозов не заметно вообще.



Наворот

Категорически не хочу рассказывать подробности того, как проходится игра. То есть удовольствие никому портить не хочу. Сама же суть проста: мы действуем от лица бандита, не угодившего еще более грозным бандитам. За провинность его крепко избивают и вышвыривают на помойку. Оклемавшись, он решает страшно отомстить. Начав свои похождения с помойки, управляемый нами бандюга бегает по уровням, ищет заказчиков, получает и выполняет для них кое-какую грязную работенку, по ходу дела все ближе и ближе подбираясь к своим обидчикам. Путь к отмщению лежит через грязные помойки, верфи, железнодорожные вокзалы, горячо любимые нами канализации, сталелитейные заводы, кабаки и свалки. На каждом углу нашему свирепому бандюхаю противостоят серьезные силы в лице не менее решительно настроенных банд отпетых негодяев.

Ничего сверхсложного в прохождении нет, все-таки это "шутер". Все устные задания наш уголовник тут же записывает своим корявым почерком в специальный блокнотик, где их можно спокойно прочитать. Согласный, выглядит немного глуповато – бандит с блокнотиком, – но для тех, у кого плохо с языком, это жизненно необходимо. Уяснив записанную на бумажке задачу, можно приступать к исполнению.

Разворот сюжета постоянно подкрепляется небольшими видеороликами, сделанными на движке игры. Смотрятся они забавно, а слушаются и того лучше. Типажами и речью игра сильно напоминает фильм Тарантино Pulp Fiction, а сам кингпин – вообще точная копия Марселласа Уоллеса.

Великий и могучий "американский" язык

Перед началом инсталляции производители настойчиво убеждают пользователя в том, что если ему пока что меньше 18 лет, то игру инсталлировать вовсе не надо, так как она изобилует сценами ужасного насилия, неописуемой жестокости и под завязку наполнена нецензурной бранью. Но если уж ты решился на такой отчаянный шаг, как инсталляция Кингпина, то далее на выбор предлагается два варианта игры: для детишек, где все матюги заменены убогим попискиванием, и для взрослых, где матерятся так, как далеко не каждый взрослый умеет. Говорю сразу: играть в детский вариант – преступная глупость. Наживляйте mature, и – вперед.

Подборку матюгов и озвучку негодяев осуществляло музыкальное бандформирование Cypress Hill. В чем – в чем, а уж в познаниях в области площадной брани этим ребятам никак не откажешь. Местами над диалогами можно от души поржать, надо только подольше с народом разговаривать. Народ в игре по большей части белый, но матерятся они так, что негры отдыхают. Беседы ведутся путем активизации двух кнопочек: положительного обращения и отрицательного. При положительном обращении наш джигит задает относительно нейтральные вопросы, при отрицательном немедленно начинает хамить. Хамить – это еще мягко сказано. В России за подобные обращения на русском языке в определенных кругах принято сразу убивать, утверждаю это как специалист. В Кингпине ответная реакция бывает всякая: могут просто вяло послать подальше, могут не менее бодро нахамить в ответ, а могут и сразу башку прострелить, так что следи за метлой, фильтруй базар и всегда будь начеку.

Товар лицом

Что сразу порадовало, так это общий дух игры – ее, так сказать, общая атмосфера. Дело происходит в некоем индустриальном районе Соединительных Штатов примерно так сороковых-пятидесятых годов. Здания из кирпича и серого бетона, грязнущие окна, битые стекла, пустые бутылки, горы мусора – все серо, прозаично и угрюмо. Мне это сперва напомнило Quake, где достаточно скромными средствами ловко создали крайне мрачную и злобную атмосферу. Здесь – примерно то же самое. Присмотревшись внимательнее, я уловил явное сходство Кингпина с ранним Xatrix-продуктом Redneck Rampage. Фабрики, дома, мартены, помойки – все очень похоже, только сделано на порядок лучше.

На сегодняшний день движку Quake II вроде как уже стукнуло два года. В мире наших зверских игрушечек это огромный возраст. Обычно игрушки столько не живут. Нет, Игры живут и гораздо дольше, а вот игрушки – нет. И что же мы видим? Мы видим, что все не так плохо, как могло бы показаться. И даже наоборот. Попав в лапы к главному кодеру Xatrix Рафаэлю Пэйзу, старенький движок заиграл совершенно новыми красками и внезапно показал себя с самых, что ни на есть неожиданных и положительных



сторон. Скажу прямо: по моему стойкому убеждению, с точки зрения графики Half-Life и уж тем более SiN отдыхают по всем статьям. Конечно, оценить всю гамму прелестей в 32-битном цвете смогут только счастливые обладатели TNT и TNT2 (хе-хе), но вообще-то даже на voodoo все выглядит весьма и весьма.

В духе идиотских веяний времени люди из Xatrix могли бы смело напихать в игру всякой дряни типа "цветные фонарики a la Quake II". Такого, к счастью, не случилось. Что нам показали в Quake II? Что свет бывает не только белый и что от безумного изобилия многоцветья запросто может стошнить любого. А тут как раз наоборот: цветное освещение сделано крайне аскетично и скупо, но выглядит все при этом значительно лучше, чем где бы то ни было вообще, что есть несомненный признак мастерства и профессионализма. Браво, Xatrix!

Короче, смотрится все на крепкую пятерку. Тщательность и внимание к деталям – на высшем уровне, местами все вообще откровенно смахивает на фотографию. Кстати, недавно посмотрел Unreal mission pack Return to Na Pali. Что сказать? Типичный пример прямо противоположного свойства. Времени между выпуском пака и оригинала тоже прошло порядком, но вышедший пак – точно такой же, как оригинал. То есть снова все большое, грубое, неуклюжее и угловатое, детализация – на нуле. С одной стороны – это неплохо, все-таки точно соблюден стиль и дух Unreal, а с другой стороны – не видно никакого роста. В Кингпине же с этим все в порядке, качество графики выросло на порядок.

Больше всего меня удивили модели. Как они сделаны – я не сильно понял, но то, что они дадут сотню очков вперед любым другим – это точно. Фигуры плотные, мощные, сразу видно – это не гордоны фримены. Мужики очень серьезные и настроены решительно. Да, в SiN и Half-Life тоже люди были. Да только были они все одинаковые, как серые валенки одного размера. Куда ни сунься – везде одна и та же рожа, заколебали на фиг. Да еще и угловатые все, как будто из чурок срубленные. А вот в Кингпине – все разные, одинаковых нет совсем, и каждый норовит поразить приятной округлостью форм, особенно тетки.

Физиономии у всех не то чтобы фотографического качества, но смотрятся прекрасно. Отлично прорисованы шрамы, мастюхи (татуировки, то есть), всякие причиндалы на шмотках (типа значки и цепочки). Хотя выглядят модели все-таки немного странно: такое чувство, что под кожей у них желе какое-то, что ли. Постоянно так колышутся, как медузы. На сисястых тетках это выглядит особенно неплохо, а вообще забавно.

Единственный недостаток графики – это небо. Почему нельзя было сделать лучше – непонятно. Но, видимо, на то были веские причины, ведь всему остальному внимания уделено предостаточно. С другой стороны, смотреть на небо некогда, надо думать, как наказать негодяев. Кроме того, что небо выглядит мерзко, в нем еще есть гнусный баг. Если залезть на высокую крышу и выстрелить из гранатомета, то граната пропадает в небе без малейшего следа. Видать, крыши очень высокие, боеприпас сразу на орбиту выносит.

Оружие и снаряжение

Поскольку речь у нас идет о "шутере", то огнестрельное оружие – неотъемлемая его часть. Можно даже сказать – главнейшая, и потому для "шутера" – определяющая. Так вот, процесс внедрения реалистичности мимо оружия тоже не прошел. Никаких плазменных ружей и супер-дупер разрядников здесь нет, в Кингпине все повзрослому.

Внешний вид стволов – однозначно лучший из всего, что вообще есть в играх на данный момент. Особенно радует шотган. Такое чувство, что он даже заботливо смазан оружейным маслицем, так приятственно зеркально поблескивает на ходу и при перезарядке. Эффекты от стрельбы и взрывов – замечательные. Спрайты добавлены так ловко, что против Кингпина все остальные игрушки выглядят жалкими, попсовыми любительскими поделками. Огнемет – вообще сказка. Даже настоящий не так хорош, как кингпиновый.

Отмечу основополагающий момент: постоянно надо помнить о том, что все оружие надо время от времени перезаряжать. Как только об этом забудешь – сразу приляжешь замертво. Ну, а теперь предлагаю пройтись по арсеналу.

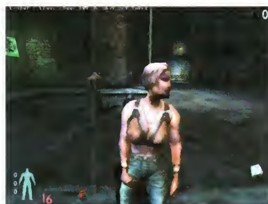
Свинцовая труба и гвоздодер. Это то, с чем начинается игра. Кстати, это хоть и жестоко, но весьма реалистично, – когда бьют гвоздодером по репе. В жизни всегда так – железом по башке. Терпеть не могу фильмы, где для убийств нанимают всяких там снайперов – ветеранов десяти войн, бегающих с какими-то немыслимыми ружьями и в ниндзяйских костюмах. Бредятина собачья. Вот гвоздодером по башке – это да, это по-нашему. Чистая правда, поэтому я одобряю толковую, реалистичную задумку игры Кингпин. В дальнейшем ввиду слабости воздействия железки практически не применимы, разве что крыс мочить. Драться ими непросто, а с вооруженными противниками – бесполезно и смертельно опасно.

Пистолет. Добывается на первом же уровне. Затем трижды апгрейдится, обретая дополнительную скорость перезарядки, глушитель и повышая убойную силу. Обещанных ранее "кислотных" пуль в игре не оказалось. Вообще пистолет не сильно полезен. Применять его имеет смысл только тогда, когда можно подкрасться к противнику вплотную сзади, да и то еще не факт, что он подохнет от одного выстрела в затылок. В общем, я им пользовался очень редко.

Дробовик, он же шотган. Вещь неплохая, но не более того. В ближнем бою выстрел в башню заканчивается отстрелом этой самой башни. Но если враг вооружен как следует, подохнешь ты задолго до того, как подойдешь поближе. Так что я из него в основном стрелял по крысам и ящикам.

Томми-ган, автомат. Старший брат нашего ППШ. Вещь серьезная, бьет неплохо, но патроны жрет со страшной скоростью. Момент перезарядки весьма критичен, так что постояннно следи за количеством патронов в диске и никогда не высовывайся не перезарядившись.

Тяжелый автомат. Вот это – наш выбор. Инструмент серьезный и могучий, самая хорошая пушка в игре.



Стреляет только "тройками" (по три заряда за раз), "двойки" и очереди почему-то отсутствуют. Но бьет при этом – будьте любезны! Валит практически любого. Особенно приятно стрелять издалека по чужой башке. Ду-ду-ду! Башку сносит напрочь, из шеи – фонтан кровищи как из клизмы, а теплый труп с глухим стуком валится на землю. Удовольствие, получаемое от стрельбы, можно смело приравнять к эстетическому. Автомат апгрейдится "холодильником", ускоряющим темп выстрелов, но хватает его ненадолго, и поэтому особого смысла в нем нет. С автоматом чувствуешь себя очень уверенно, а звук коротких очередей постоянно ласкает слух. Как только я его нашел, так другим оружием пользоваться уже не хотелось.

Гранатомет. Один из самых лучших в играх вообще. В барабане – три гранаты, так что про перезарядку нельзя забывать категорически. Гранаты – только одного типа, обещанными тремя и не пахнет. Отстреливаемая граната симпатично так светится, летит далеко и через пару секунд взрывается красочным, как новогодний фейерверк, взрывом. Наконец-то догадались убрать этот дурацкий световой пузырь, вспухающий на месте взрыва. Мощность взрыва – просто отпадная, рвет на части любого. Самому подходить близко или стоять рядом настоятельно не рекомендуется. Как недостаток расцениваю то, что гранаты не взрываются от соприкосновения с противником. Но – дань реалистичности, и поэтому пользоваться гранатометом совсем непросто. Хотя результат тренировок того стоит.

Базука. Когда-то мне понравились огненные хвосты за ракетами в SiN'e. Хочу сделать официальное заявление: ракетные хвосты в SiN'e – полный отстой. Правильные хвосты мы теперь можем спокойно наблюдать только в игре Кингпин. Вот уж хвосты так хвосты! По хвостатости ракет Кингпин переплюнул всех, в том числе и Quake III. Да-а, мастерство не пропьешь! Автору хвоста ставлю крепкую пятерку! Мощность взрыва ракеты в сингле немного разочаровала, попадать надо очень точно (у вражеских базутчиков, кстати, с прицелом все в порядке).

Огнемет. Как уже сказал выше, по качеству огненных выхлопов – однозначно лучший из виденных. Как оружие – не очень. То есть в сингле им пользоваться очень даже хорошо. Подожженный противник немедленно перестает стрелять, начинает истошно орать и метаться, а мы в это время вынимаем автоматик и спокойно шпигуем подпаленного товарища свинцом. Оставлять его горящим без присмотра нельзя, потому что он сперва потухнет, а потом снова полезет. Огнемет плохо действует против огнеметчиков, этих надо отстреливать издалека из других пушек.

Все оружие и боеприпасы можно найти на уровнях, где оно сложено в специальных кладовках, снять с убитых или при достаточном количестве денег закупить в популярной лавке Pawn-O-Matic. На лавке я бы не заострялся, все можно спокойно добыть в бою (читай – бесплатно). Заходя в кладовку или магазин, обязательно перезаряди все стволы.

Броня. Имеется трех видов: шлем, бронежилет и бронештаны. Сносится постепенно, в зависимости от мест попаданий. Выглядит смешно, особенно "стоячие штаны", как пропитанные цементом из "Джентльменов удачи". В дэсматче вещи жизненно необходимые, особенно – шлем.

Рюкзачок. Помогает таскать на себе гораздо большее количество боеприпасов.

Пули свистят, пули

У звука есть один-единственный недостаток – отсутствует опция 3D. То есть никак нельзя услышать шагов сзади и проч. Но если учесть то, сколько народу играет на паршивеньких колоночках и убогих звуковых карточках по три доллара за ведро, то это недостатком назвать никак нельзя. И потому говорю твердо: звук в Кингпине – отличный! Отсутствие сверхсовременной 3D-фичи вовсе не мешает четко отрабатывать различный звук шагов по разным поверхностям, эхо и эффекты попаданий по металлу и дереву

Собственно звук выстрелов, взрывов и рикошетов тоже выше всякой критики. Я не буду спорить с теми, кто уныло мямлит о том, что выстрелы базуки слабоваты и можно было бы их сделать "помясистее". Не надо ныть! Идите в ближайшую лавку и уже купите себе нормальный сабвуфер! Включите, хотя бы разок послушайте, и крепко подумайте над тем, как бы начать жить так, чтобы больше не пороть чушь.

Все диалоги и реплики абсолютно четко разборчивы, да еще и дублируются текстом. И когда тебе вкрадчиво говорят "Are you ready to be fucked?!" – никаких вопросов не возникает, все сразу предельно ясно. Кстати, из игры можно почерпнуть ряд неплохих выражений, загибают они там очень профессионально.

Изначально большое подозрение у меня вызвала музыка. Дело в том, что всякий там рэп я стойко ненавижу, ибо уголовные песенки ввиду паскудности их содержания не люблю во всех их проявлениях, что наши, что забугорные. Однако музыка пристроена в игру настолько грамотно, что ее просто не замечаешь. На мой взгляд, одно это – показатель высочайшего качества. Во всяком случае, при всей моей нелюбви к рэпу, выключать музыку я не стал. В отличие, скажем, от Quake II, где выключил ее через три секунды и с тех пор не включал никогда.

Искусственный интеллект

На данный момент – один из самых хитрых. Дабы никого не обидеть, поставим Кингпин в первую тройку самых в этом плане продвинутых игр, в один ряд с Unreal и Half-Life. Как уже говорил ранее, интеллект "монстрам" прописывал Райан "Ridah" Фэлтрин, автор легендарного Eraser бота для Quake II. Первое, что замечаешь в игре, это ловкость передвижения и меткость противников. Заметив тебя, они либо грамотно тебя атакуют (если ты заведомо слаб), либо опрометью бросаются за подмогой (если ты заведомо крепок). Не могу сказать, что они действуют организовано и слаженно, как десантники в Half-Life. Негодяи в основном практикуют индивидуальный подход. Но трудностей при прохождении будет немало, это могу гарантировать.

Начиная с определенного момента можно за малую мзду нанимать себе подельников-помощников. Помощники с одной стороны хороши необычайно, с другой – безобразно тупы. То есть в качестве огневой поддержки они действуют очень даже неплохо, ибо обладают неограниченным количеством боеприпасов. Только надо зорко следить за тем, чтобы в первую очередь нанять человека с автоматом, а не с шотганом, и уже тем более – не с железной трубой. Дальше они будут бегать за тобой и выполнять элементарные команды. Особо продвинутые могут подорвать сейф или подломить дверцу. Обыкновенные могут держать оборону, бросаться в атаку и бегать следом. Но у каждого из них на роже написано, что он – бот. И поэтому все они при первой же возможности как верные самураи очертя голову бросаются в бой, ни на секунду не задумываясь о последствиях подобных бросков для собственного организма. В результате – очень часто безвременно гибнут. В том случае, если убили подрывника, приходится начинать сначала, так как без него сейф будет не открыть. Если бойцы получают серьезные ранения, то потихоньку поправляются сами, истекая при этом кровищей и заливая ей всю округу. Будучи раненными, с жуткими отверстиями от пуль по всему телу, смотрятся ужасно. Но при всех сво-

их положительных качествах постоянно норовят путаться под ногами и мешать стрелять тебе самому. А если ты (боже упаси!) случайно по ним попадешь, то они тут же откроют ответный огонь и завалят тебя самого, так что будь осторожен.

Особо надо отметить способности противников и помощников к навигации. И те, и другие бегают по любым лестницам и всегда находят к тебе кратчайшие пути. Противник прыгает с лестницы на лестницу, бодро скачет с козырька на козырек, в мгновение ока спускается с крыши или забирается на нее, проскакивает в открытые окна и заходит со спины, стреляя тебе в затылок в самый неподходящий момент, сопровождая все свои действия отборнейшим сквернословием и понося тебя так, что дух захватывает. В общем, воевать с ними весело и приятно, нет никакого ощущения беспросветной тупизны и надуманности. Есть надежда, что такие замечательные наработки получат дальнейшее развитие.

Дэсматч

С одной стороны – говорить тут вроде как и не о чем - уж очень сильно надо постараться, чтобы на базе Quake засандалить кривой малтиплеер. Согласный, некоторым это удается вполне. Но Кингпин – не такой.

Перво-наперво, в игре присутствует традиционно отличное управление. Дабл-джампы, стрейф-джампы – все на месте, все сохранено в лучшем виде. То есть реализм смело принесен в жертву интересности процесса. Скажем, рокет-джампы, вещь нереалистичная в принципе, в Кингпине сделаны чрезвычайно здорово, давненько ничего такого не видал. И, на мой взгляд, чем больше таких вещей в игре, тем веселее биться. Нет, есть отличные специальные игры типа Delta Force, где этот самый реализм в некотором виде присутствует и всегда доставляет понимающим в нем толк игрокам массу удовольствия. Но тут мы имеем совсем другую концепцию дэсматча, а именно – концепцию имени Quake. И в соответствии с ней сделано все просто здорово.

Для боев нам выданы три модели: толстопузого подонка, крутого негодяя и мерзкой шкуры. Последняя, видимо, для любителей отождествления себя с противоположным полом (а что, бывают и такие, я сам многих знаю в лицо). Понимание неудержимой тяги разработчиков к внедрению женских персонажей от моего понимания ускользает. О своем отношении к немытым примерно неделю теткам-солдаткам я уже как-то раз говорил, повторяться не буду. А теперь вот нам выдали вовсе сюрреалистический персонаж: развязную, охамевшую до полного обалдения, тяжеловооруженную бандитку. На фиг она нужна, – спросите у разработчиков. Я так подозреваю, что только для того, чтобы умельцы смогли изготовить для нее комплект препохабнейших "скинов" (типа "шкуры для шкуры"), с которыми игра, несомненно, пойдет гораздо веселее.

Основная же прелесть "скинов" в том, что они состоят из разных частей, то есть модель комплектуется по трем параметрам: "башня/туловище/портки". Набор по каждому виду очень богат, от 10 до 30 штук. Тут тебе и простые рожи, и татуированные, и голая грудь колесом, и пиджак с медалями, и штаны с цепями, и полное отсутствие штанов и даже майка с логотипом Quake III – подборочка на все вкусы! Для эстетов есть три разновидности головных уборов: кепка-пидорка и две модельных шляпы. Изысканности внешнему виду добавит дымящийся в зубах жирный бычок. Неизвестно подо что, но в опциях есть еще парочка свободных мест – видать, под модели оружия или трусы/носки. При таком разнообразии, даже, если играть вшестнадцатером, двух одинаковых игроков не увидишь.

Короче, напяливаем достойный прикид и бросаемся в бой. Сразу скажу – несмотря ни на что, это не Quake. И даже не Quake II. В Кингпине все не так. И ни в коем случае нельзя сказать: лучше это или хуже. Это просто по-другому. Во-первых – оружие. Никаких тебе рэйлганов, лазеров-шмазеров и прочей ботвы. Кингпин – это сплошная конкретика. Тяжелый автомат и – "тройку" пуль в башку товарищу! Эффект – налицо! Если лицо, конечно, не сорвало вместе с башней. Сами способы стрельбы, постоянная перезарядка (в самый ненужный момент) меняют рисунок игры в корне. И не могу сказать, что это развивает нехорошую склонность к кемперству и другие дурные навыки. Здесь играют совершенно иначе. Никогда не пробовали Action Quake? Очень сильно похоже. Скажу честно: мне понравилось. Настолько понравилось, что я даже призадумался: а может и Half-Life с его дэсматчем вовсе не так плох, как мне упорно представляется? Надо будет еще разок попробовать...

Для смертельных битв нам выдали всего пяток уровней. Уровни большие, далеко не дуэльного типа. Сделаны они грамотно, нет слов, но в манере достаточно специфичной и пригодной далеко не для каждого. Что там за ботва – читайте ниже, в разделе про то, что мне не понравилось.

Помимо простецкого и непритязательного рабоче-крестьянского free-for-all, есть и командный мод под названием BagMan, под который выделено три уровня. Вот это мне очень нравится, когда заботу о бойцах проявляют сразу, а не рожают патчи в невыносимых муках с периодичностью раз в полгода. Недавно вот Parallax порадовал своим



Descent 3, где режимов дэсматча вообще уйма. И Xatrix тут тоже отошли от шаблона, не стали пичкать нас стандартным CTF. "Бэгмен", конечно, в чем-то похож на CTF, но не сильно. Возможностей и приколов в нем побольше. Это надо пояснить подробнее.

Команд у нас две: Dragons и Nikkis Boys, соответственно желтые и черные. Флагов тут нет, ведь ни один уважающий себя бандюхай не станет бегать с каким-то козлиным флажком в руке. Это – типичное западло! Поясняю для незамутненных: западло – это табу. Реальный пацан может бегать только за лавэ. Вот оно-то на середине уровня прямо с неба тугими пачками и сыплется. Наша задача: добежать до места глобального выпадения капусты, захапать ее всю без остатка и стремительно отволочь на базу. За раз в карманы можно напихать не более 150 баксов (непонятно, это у них там баксы такие большие или карманы такие маленькие?). Далее, на обеих базах установлено по здоровенному сейфу, в которых рачительные братки прячут непосильным трудом нажитые денежки. Открываются сейфы специальными рубильниками, расположенными неподалеку. Как только сейф открыт, надо заползти в него на корточках, и тогда добытые денежки мигом перекочуют в лежащий в сейфе мешок. Завершается игра тогда, когда в сейф будет положено однадве "штуки" бакинских (сумма зависит от установок сервера).

Кроме того, в целях немедленного обогащения, объединенными усилиями команды можно организовать наезд на вражескую базу, подломить там чужой сейф и выставить тамошних лохов на все деньги. Сделать это крайне трудно, а если противник хороший, то и просто невозможно. Но все равно интересно. Последовательность та же: дергаем рубильник и быстро лезем в чужой сейф. Как только наползаем на мешок с чужими деньгами, в наших руках оказывается 200 баксов, а за плечами героя появляется мешок лавэ, поясняющий, что взято немало (при этом можно иметь 150 "первых" на кармане). В момент обноса сейфа включится сигнализация и будет устроена погоня за "мешочником" (собственно, отсюда и название).



Дам пару-тройку советов начинающим. Прежде чем лезть в игру к незнакомым людям, изучи уровни. По причине того, что они изготовлены с уклонением от общепринятых канонов (смотри ниже), заблудиться в них – не фиг делать. Так что сперва побегай на дому, ознакомься. Способов добычи капусты у нас три: собирать наши денежки падающие с небес, ловко застрелить собравшего наши деньги наглеца и обобрать теплый труп, а так же вынуть наши деньги из чужого сейфа. Завидев наглеца, смело применяй по нему оружие. Не забывай про огнемет: он отлично слепит и сбивает с толку, а денежки при этом не горят. Особенно хорош огнемет в засаде возле главного рубильника. Только противник сунулся, а мы ему под зад керосином – пуф-ф-ф!!! Вопли, метания, а мы уже из томми-гана ему в рыло – тра-та-та-та! Спи спокойно, друг. Память о твоем солидном денежном вкладе в нашу победу будет жить вечно. Еще бывает неплохо затаиться с огнеметом в чужом сейфе. Запыхавшийся враг несет капусту, а мы ему в потную харю – фр-р-р! Сегодня можно не бриться. Нельзя забывать и про гранатомет. Место выпадения денег – наилучший участок для прицельного бомбометания. Ба-бах! Желудочно-кишечный фейерверк – и деньги наши. Своих ребят во время сбора прикрывай из главного калибра. Никогда не открывай свой сейф, если поблизости идет бой, – возможно, кто-то считает, что можно безнаказанно забрать наши деньги. Если забрали, – отрезай ворью и подонкам пути отхода. Свои нападения всегда планируй, потому что проходов на базы множество. Для начала погляди на экран, есть ли у них вообще деньги и стоит ли рисковать. Как только сработает их сигнализация – беги изо всех сил на свою базу. Или не беги, а затаись в уголке. Когда подтянутся недовольные и любопытные, всыпь им по первое число. И помни: счет определяется по деньгам, а не по фрагам.

В общем, кингпиновый дэсматч весьма неплох, граждане. Весьма.

Что особенно порадовало

Больше всего меня порадовало то, что наконец-то появилась игра про людей! Хоть разок можно не гонять пучеглазых зеленых монстров и не отстреливать их пачками. Нет, Half-Life – хорошая игра, но как-то все эти монстры уже малость подзамумили. Не хочу больше никого спасать, надоели. Хочу спокойно пострелять по негодяям. Что? SiN? Вы, похоже, в него не играли, молодой чемодан. Мало того, что из-за чудовищного времени перезагрузок в него играть невозможно даже после выхода пары патчей, так там при кажущемся отсутствии осточертевших инопланетян табунами носятся успешно заменяющие их мутанты.

Радость номер два – это бесследное исчезновение мерзких "липких стен". Нашлись все-таки люди, способные устранить эту гадость, ибо при повышенной сложности прохождения ничто не раздражает так, как дурацкие баги. А сложность прохождения порадует даже самых продвинутых игроков. В отдельных местах даже на уровне "мидиум" приходится перезагружаться раз по десять – негодяи разят мгновенно и только наповал, да при этом еще и обзываются по всякому, подонки. В одном месте для сдачи вступительного экзамена в банду надо было спуститься в туннель метро и строго гвоздодером, без стрельбы, замочить там трех бомжей. Бомжи, доложу я вам, оказались попросту неубиваемые и даже под ливнем свинца из самого толстого ствола подыхать не торопились. А бандюки при звуках стрельбы радостно орали через канализационный люк: "Тебе сказали без пушки, фраерок, без пушки!". Сколько я потратил здоровья и нервов на то, чтобы этих бомжей прибить – словами не описать. В итоге оказалось, что их там пряталось всего двое, третьего ни при каком раскладе не убить, и поэтому пришлось заплатить "товарищам" за найм на службу целых 500 бакинских.

В общем, настоятельно рекомендую проходить только на "харде". Мало не покажется, крови выпьют изрядно, а потому удовольствие – гарантировано.

Что не сильно понравилось

Первое, оно же главное: это игра про бандитов. Причем с сильной претензией на реалистичность происходящего. Так вот, заказы на убийства не принимаются возле пивных ларьков от незнакомых гопников. Я понимаю, что это не RPG, но для достижения большей реалистичности можно было сюжет завернуть и оформить потуже.

Поручаемые квесты просты до крайности. С одной стороны это неплохо – все-таки мы пострелять собрались, а не головы ломать. С другой – уж больно все просто, я вообще застрял всего один раз, и то по причине того, что не сразу допетрил взорвать бочки под мостом. Задания для квестов можно зачастую и не получать вовсе, жесткой привязки действия к ним нет. Равно как иногда можно и не выполнять. Скажем, спас я на сталелитейном заводе одного хмыря по имени Давид. Как не пристрелил его под горячую руку – до сих пор непонятно. Начал выводить его наружу, а он не смог перепрыгнуть через текущий расплавленный металл и сгорел в нем. Ну, я пришел обратно к заказчице без него. И – ничего! Погоревали и дали новое задание. Так что можно и вот так. Но вообще с квестами играть интереснее, поэтому я вспомнился и глупого Додика наружу все-таки вывел.

Немного огорчили джибзы – где же реалистичность? Я молчу про то, что нельзя раскроить башку гвоздодером так, чтобы выпали глаза и мозги, как это было обещано ранее. Как раз наоборот: стукнутый по жбану противник почему-то внезапно покрывается дырками от пуль, что несколько не вяжется с мастерскими ударами ломиком по голове. Досадно. Я молчу про то, что нет обещанных выходных отверстий от пуль размером с коробку из-под обуви, равно как не замечено пока и знаменитого "эффекта JFK".

Но если уж пошла речь про реализм, то где ужасные предсмертные судороги? Где отчаянно взбрыкивающие в агонии ноги и бессильно царапающие асфальт ногти? Где страшные корчи после отрывания конечностей? Где оторванные головы, разевающие перекошенные рты в безмолвном крике? Почему смерть обозначена только тяжким вздохом? А где истошные вопли, мольбы богам и просьбы добить, чтобы не мучался? Ничего этого нет. Безусловно, анимации падающих тел – прекрасные. Не хватает самой малости – суровой, добротной агонии и ужасных предсмертных хрипов. Ведь есть же наработки: в одном из роликов обнаглевший до безумия водитель грузовика требует с нашего бандоса двадцать баксов за проезд. Вместо баксов он, конечно, немедленно получает из шотгана в репу, забрызгивая мозгами весь грузовик и жутко хрипя. Как раз то, что надо. Но больше такого в игре нет. Ну, хоть бы таких хрипов, как были в "Реквиеме" присобачили. Хотя даже при имеющемся раскладе Конгрессу США будет чем себя занять, обсуждая очередные



ужасы, насилия и общий разгул безобразий в игрушках.

Категорически не понравилось то, что в игре нет ни одного полицейского. И вроде сирены постоянно где-то воют, а все равно никто не приезжает. Ведь было бы совсем неплохо, чтобы посреди перестрелки налетели полицейские, всех участников замели, как следует отдуплили и кинули на нары. А в камере надо было бы сперва изрядно подраться ножками от коек, а потом задумать и мастерски совершить побег. Увы – ничего это нет... Досадно, на мой взгляд, это непростительный промах.

Теперь пройдемся по дизайну уровней. Для сингла они выполнены превосходно: бегать интересно, смотреть приятно и вообще все построено руками настоящих мастеров своего дела. А вот дэсматч-уровни... Кто бы объяснил, на кой черт на них сделано такое количество коридоров и закоулков? Я давно играю в игры и уже приобрел достаточные навыки ориентирования на местности. Однако отдельные места меня просто поставили в тупик. Скажем, уровни под BagMan. На стенах кое-где нарисованы значки команд. Кое-где – это еще мягко сказано, их там так мало, что, можно сказать, нет совсем. Традиционной раскраски стенок баз в красный/синий (в данном случае желтый/черный) цвета нет вообще и поэтому запутаться в тамошних коридорах проще простого.

Конечно, некоторые (например, я) скажут, что это есть очень круто и правильно. Что не фиг плодить дураков и потакать безмозглым идиотам, лепя уровни из трех комнат и четырех коридоров. Делать – так по-большому! Но... Такой подход неизбежно приведет к тому, что люди сначала будут бестолково метаться наугад, а потом плюнут и просто-напросто не будут больше играть, вот и все. Не все же рубятся в игры годами и имеют требуемые навыки. В итоге отличная игра из-за такой ерунды пройдет незамеченной. Одна надежда – на рукастых энтузиастов, которые быстренько насочиняют новых, правильных уровней. Благо мощный QEradiant к игре прилагается.

Кстати, еще про малтиплеер. На диске с игрой присутствует GameSpy Lite, что не может не радовать тех, кто играет по сети. Но вот при попытке просто стартануть новую битву игра за каким-то бесом непременно хочет вылезти в Интернет. Конечно, это само по себе замечательно, да только я не играю через Интернет, и подобная "услуга" сильно раздражает. Тут же следует упомянуть о качестве игры по Сети. Можно пробовать играть с чего угодно, но игра везде идет плохо, постоянно дергается и тормозит. Так что рекомендую только LAN.

И вот что огорчило больше всего: ну почему в игре нету ботов, елы-палы?! Мистер Фелтрин, опомнитесь! Не Вы ли строили ботов для Quake II? Неужто при настолько качественно прописанном интеллекте помощников и "монстров" было трудно присобачить в игру ботов? Ну, не самых умных, но хоть каких-то! Ведь не каждый имеет возможность играть по сети и расхаживать по клубам, многие хотят оттянуться дома. Что же Вы так сурово обломали потенциальных клиентов и страстных любителей? Нехорошо... Это – минус.

К выходу игры в свет пронесся слух о том, что Xatrix развалилась и игра выходит недоделанной. То, что контора развалилась, увы, оказалось чистой правдой. А вот просмотр последних уровней оставил двойственное впечатление. Я не могу сказать, что они недоделаны. На мой взгляд, они просто сделаны неправильно. Поясняю почему.

Все смотрели Scarface? Если нет, то не мешало бы посмотреть, нельзя быть такими серыми. Так вот, в конце фильма там идет штурм дома главного наркоторговца прибывшими из Колумбии кредиторами. Стрельба и взрывы отменного качества (в плане реалистичности подхода) с последующим завалом клиента. А что мы имеем в Кингпине? Входим в дом и начинаем перестрелку с хозяином, то есть финальным боссом, собственно кингпином. И что видим? Подлый кингпин смело принимает на грудь наш шквальный огонь и отважно палит по нам в ответ! Пули, гранаты, ракеты – все ему нипочем! То есть убить его, конечно, можно. Но трудно. А тетку-помощницу – вообще нельзя, ей и двадцать ракет прямо в башку – по барабану. И где же, спрашивается, тот реализм, с которым поначалу было совсем неплохо? Такой подход хорош применительно к монстрам, ибо хороший финальный монстр-босс обязан быть крепким по определению. Ну, на то он, собственно, и монстр. Применительно к человеку это выглядит не совсем уместным. Я бы сделал не так.

Финальный уровень надо было вообще выделить в специальный эпизод. Спланировать и построить его с учетом того, что "логово зверя" придется штурмовать в составе вооруженной банды как укрепрайон: с отключением сигнализаций, просачиванием через канализацию и чердаки, минированием и подрывом дверей, обязательным уничтожением двух полков охраны и десяти свор бешеных псов, одним словом, чтобы это был чистый Quake! Все это следовало сопроводить густыми вкраплениями зверских видео-роликов. То есть до главного босса-кингпина надо было бы добираться через ураганный огонь, коварные ловушки и хитрые засады.

А вот самого босса следовало бы грохнуть одним метким выстрелом в лоб, перед этим отпустив какое-нибудь циничное замечание (ни в коем случае не затасканное "Hasta la vista, baby"!!!). Все-таки он тоже человек и умереть должен по-человечески, с одного попадания, а не получив в башку три рожка бронебойных пуль и от души поплясав на десятке моих гранат. Думаю, так было бы правильнее.



То, что не понравившегося получилось так много, вовсе не говорит о том, что игра не удалась и состоит сплошь из недостатков. Как раз наоборот. Кингпин – это шедевр. Просто когда сделано круто, всякие мелкие недочеты вызывают почти детскую обиду: мужики, ну как такое получилось, что, откатив такую глыбищу, вы не обратили внимания на сущую ерунду?

На самом деле настоящий недостаток у игры всего один: она слишком короткая. Всего двадцать четыре уровня в шести эпизодах. Блин...

Подводя итог

Кингпин – один из самых лучших "шутеров", в которые мне только доводилось играть. Давненько я так не радовался! Это – настоящее событие на нашем участке. До "идеала" (в моем понимании) он не дотягивает совсем чуть-чуть, так – чистый шедеврез. Полагаю, что если бы Xatrix не развалилась, то результат мог бы оказаться и покруче.

Не буду говорить о том, что Кингпин – это гигантский прыжок вперед и вообще прорыв за облака. Нет, это всего лишь очередной шаг на пути развития жанра. Но шаг очень большой и решительный, причем – в сторону истинной реалистичности, а не опостылевших до тошноты "спасений человечества".

Ну и под занавес: я рад, что Xatrix просто посмеялась в лицо всем этим глупым "борцам с насилием в видеоиграх" и выпустила такую игруху, какую хотела. За что всей конторе – мое большое спасибо! Молодцы!

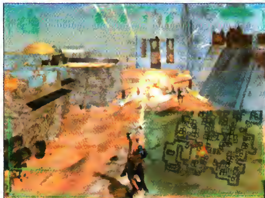


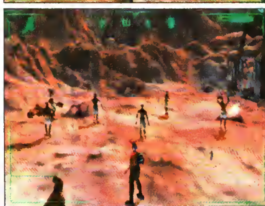
Владимир Рыжков

Outcast

Жанр	TPS/Adventure
Издатель	Infogrames
Разработчик	Appeal
Требуется	P-200 MMX, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 233, 64 Mb RAM
	Windows 95, 98

Прежде всего, я рад представившемуся случаю не утомлять тебя, проницательный читатель, граничащим с нытьем ностальгированием по ушедшим временам, когда игры были интересными, а монстры умирали "к лесу задом, ко мне передом". Я рад, что не займу ни строчки журнального места, повествуя об очередном изменении в ходе гонки симуляторов убийства на скорость или прохождения лабиринтов вслепую. Я рад, что не придется снова тыкать в шоты пальчиком, рекомендуя обратить внимание на то или на зто. Я безумно рад, что, впервые в моей трудовой биографии, предмет нашей беседы не дает повода сделать ни одной из перечисленных выше гадостей. Ибо Outcast - игра другая, по-другому и о другом. И вообще ни при чем здесь движки, монстры и лабиринты. Лучше, проницательный читатель, я помогу тебе собрать своей крыше вещи и отправить ее туда же, куда и мою - на каникулы, в Outcast!





Сперва

Для нас все начинается с увлекательного вводного фильма неслыханной продолжительности, по окончании которого лично я почувствовал нехватку в ладони измусоленного за время сеанса киношного билетика. Фильм повествует о том, как джентльменский набор из главного героя-спецназовца, красотки, с которой у него сложные отношения, положительного ученого и ученого-подлеца, отправляют в параллельный мир, с тем, чтобы предотвратить последствия поломки отправленного туда ранее зонда. Зонд повредили, как выяснилось, разумные туземцы, а последствия представляют собой нечто вроде постоянно растущей черной дыры, грозящей поглотить наш мир. Наш пока еще не подопечный, командир Каттер Слейд, последним ступает в транспортирующее устройство и... Нам предлагают вставить диск номер два - диск с игрой. Здесь мне лучше притормозить, иначе я расскажу всю игру до самого конца.

Итак, мы пришли в себя в горном селении. Остальные члены команды, равно как и практически все снаряжение - пропали. Местные (или Таланы, как она себя называют), хоть и с акцентом, но каким-то образом говорят по-английски. И, вдобавок ко всему, туземцы считают нас мессией, пришедшим освободить их от какого-то тирана. Пошатавшись по деревеньке и поболтав с ее обитателями, которые оказываются кем-то вроде повстанцев, познакомившись с их главным, пообещавшим помощь в поисках снаряжения в обмен на содействие в свержении тирании, и даже пройдя их, туземцев, курс молодого бойца, отправляемся в одно из мест, где, по словам ребят из деревни, находится Мон. Мон - зто какой-то амулет или что-то в зтом роде... Они говорят, надо собрать пять таких штуковин, чтобы сбылось пророчество, что ли... В общем, неважно - лишь бы с поисками зонда помогли.

Оперативный простор

На деле все окажется несколько иначе, но зто вам предстоит выяснить уже самостоятельно, а пока - нам открывается прекрасный мир Adelpha - планеты, где развернется действие Outcast. Обитаемая часть планеты представляет собой пять соединенных порталами (не спрашивайте меня, как они работают - чудо инопланетной техники) провинций, находящихся, судя по разнице в климате, в совер-



шенно разных регионах Адельфы. Придется посетить все пять, и уверяю, каждая из них, из-за необычной ли природы параллельного мира (часто вам приходится видеть на небе сразу две огромных луны?), или, возможно, из-за того, что ребята из Appeal делали игру на собственном воксельном движке, запомнится надолго. Бурлящие лавой горы, шумный город-базар вокруг дворца в пустыне, тропический лес, болота, или залитые солнцем rees'овые поля - выглядят удивительно реально, хотя и несколько запредельно. Запредельно для землянина, разумеется...

Таланское, народное...

Таланы - народ с очень необычной культурой. Их общество строится на том, что каждый ребенок, достигнув определенного возраста, проходит ритуал, в ходе которого выясняется, к какой касте он должен будет принадлежать всю оставшуюся жизнь. Каст четыре - рабочие, священники, воины и торговцы. После такого определения талан обретает способность использовать свою essence (душу), в направлении, диктуемом кастой, к которой он относится - торговцы, так сказать, вкладывают всю душу в получение прибыли, священники способны лечить, оружие воинов - преобразует их essence, неся разрушение, а рабочие - неустанно созидают. Все таланы жили в мире и гармонии, пока не появился Fae Rhan. Фэй-Ран нарушил баланс между стихиями, возвысив храм Fae (огня), покровительствующий воинам. Теперь на Адельфе военная диктатура, плоды которой доставят нам массу проблем и забот, и которую нам предстоит разрушить.

Исключая воинов, таланы - очень дружелюбный народ. Я долго не мог привыкнуть к тому, с каким знтузиазмом зти симпатичные, долговязые туземцы отвечают на вопросы вооруженного до зубов инопланетянина, секунду назад, скажем, влетевшего в их храм (поле, крышу дома) верхом на Туан-Хо (страусообразная адельфий-

ская тварь). Однако привык со временем, так как общение с местными - добрая половина, в том числе и половина удовольствия от Outcast. Диалоги выполнены просто и гениально: стоим мы, напротив - собеседник. Мы говорим, выбирая одну из доступных тем разговора, собеседник - отвечает. В сочетании с великолепной анимацией и озвучкой (чуть не сказал "игрой актеров"), легким юмором нашего непотопляемого подопечного и очень разными, симпатичными и немного, по нашим меркам, наивными таланами, диалоги заставляют играющего действительно сопереживать и слушать, слушать... Поговорив с местными, здесь можно купить что-нибудь, получить задание или награду за прежние заслуги. Можно даже узнать местонахождение имеющего отношение к сценарию туземца, расспросив о нем другого талана. Примечательно, что доброжелательное к нам отношение непременно закончится, если вести себя недружелюбно по отношению к местным. Действуй на их благо - получишь помощь и информацию. Убей талана - и у тебя будет целая деревня врагов. Или вот вам менее радикальный пример: туземец, который отдаст нам боеприпасы и снаряжение из своей заначки, только если долгую историю его жизни внимательно прослушать от начала до конца, не "проскипив". Есть и пазлы, которые можно распутать, лишь помогая местным кое в чем, и лабиринты, которые намного легче пройти, имея на руках карту, полученную, опять же, от долговязых и немного наивных доброжелателей.

Кто с мечом?

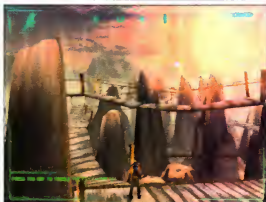
Но, как ни крути, а выживание и ведение боевых действий в тылу противника - именно те сферы, в которых наш орел-мессия является экспертом, и при первой же встрече с парнями Фзй-Рана это придется доказать, отбросив красноречие и дружелюбную улыбку. Солдаты здесь охраняют каждый мало-мальски значительный объект, они патрулируют все кругом и знакомы с легендой о мессии не хуже остальных, то есть стреляют по нам при первой возможности. У парней нет возможности почесать с нами языком, но они демонстрируют свою сообразительность по-другому. Эти бойцы умеют отступать, стараясь увлечь нас в окружение, неплохо используют укрытия, обходят, стремятся атаковать вместе, а первый же заметивший нас солдат - поднимает тревогу, извещая остальных. Вообще же бой в Outcast - это увлекательное занятие и эффектное зрелище, но зрелище и занятие, напрочь лишенное способности напрягать. И это хорошо. Перестрелка с туземцами в необычной форме, пускающими в нас медленно летящие сгустки энергии, красивые пучки молний и алые полосы света, на фоне завораживающих пейзажей, ради выполнения обещания, данного какому-нибудь симпатяге-старейшине... Разве такое может напрягать? Нет же! Не может и не должно!

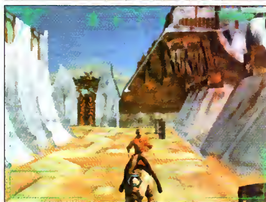
Хоз-мат

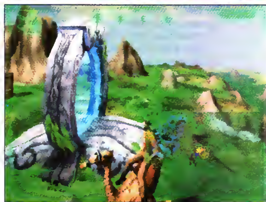
Со снаряжением приключилась забавная оказия - при высадке оно оказалось расшвыряно по всей планете, так что собирать свои пожитки нам предстоит по крупицам и на протяжении всей игры. Вдвойне забавно, что туземцы, наши стойкие фанаты, горят желанием взять себе что-нибудь, имеющее отношение к упавшему с неба "спасителю", и ту часть снаряжения, что имела несчастье попасться на глаза местным, нам придется выуживать у них, иногда даже за деньги. Различных приборов и "пушек" в Outcast море - оружие (пять наименований, каждое можно усовершенствовать трижды) позволяет делать все, что от него требуется - взрывать и минировать, убивать с высокой точностью и скорострельностью, экономно или быстро, тихо и с большого расстояния. Различные же приборы способны окончательно превратить пребывание в этом дружелюбном мире в пикник - мы можем выделывать самые различные фокусы, включая невидимость, телепортацию, создание собственной голограммы и прочее, прочее...

Напрочь

Все в Outcast, как я и обещал в самом начале, позволяет нам переехать вместе со своей крышей в мир игры и пребывать там, не отвлекаясь ни на что. Гениальное в своей простоте и удивительно гибкое управление создает ощущение, что ты вертишь игру в руках. Мы можем вертеть камеру вокруг героя независимо от того, в какую сторону ведем его "стрелками". При стрельбе (с зажатой правой клавишей мышки) управление преобразуется в привычное шутерное, которое так удачно было применено, например, в Heretic II. Левая клавиша в зависимости от ситуации принимает подходящее значение, так что практически всю игру нам не придется снимать руки с мышки и "стрелок", благодаря чему о них (и о руках, и о "стрелках") попросту забываешь. И если техническая сторона игры старается не отвлекать нас от мира игры, то сам этот мир, напротив, всячески привлекает наше внимание. Крупные дела и мелкие, бытовые проблемы, грандиозные панорамы и мелкие штрихи смешиваются, образуя вместе вселенную, нашу роль и даже образ жизни в ней. Не забыть оставить "лошадь" пастись... Успокоить парня, друга которого растерзали какие-то собакообразные твари... Что это они поют...? Эй, коротышка, подойди-ка на минутку! О чем эта песня?







Вслед

Но я опять увлекся. Остальные впечатления приберегу для коллекции, в дополнение к тем, что еще предстоит получить, доигрывая в Outcast. А тебе, проницательный читатель - настоятельно рекомендую. На Адельфе удивительная природа, хоть местами и подпорченная этим идиотом, Фзй-Раном с его милитаристскими замашками. Ох уж мы до него доберемся...

Игровой интерес	●●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●◐
Звук и музыка	●●●●●●●●●◐
Дизайн	●●●●●●●●●◐
Рейтинг	**9.5**
Время освоения:	до 0.5 часа
Сложность:	средняя
Знание английского:	обязательно

X-Wing Alliance

Алексей Медведев

Жанр	Космический симулятор
Издатель	Lucas Arts
Разработчик	Totally Games
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	128 Mb RAM, 3D-уск.
Multiplayer	LAN, Internet

Do you know we are ruled by T.V.
Jim Morrison,
"An American Prayer"

Не знаю, слышали ли вы о таких играх, как X-Wing (с аддонами Imperial Persuit и B-Wing) и TIE-Fighter, но лично у меня они до сих пор вызывают лишь самые теплые чувства. Такого удовольствия от прохождения я больше не получал ни от одной игры. Продолжение под названием X-Wing vs. TIE-Fighter многих откровенно разочаровал, так как основной упор в этой игре был сделан на многопользовательский режим. А одиночные миссии чем-то напоминали игру в Quake с ботами. И набор дополнительных миссий Balance of Power не исправил положения. Именно поэтому X-Wing: Alliance ожидался мной с некоторой долей недоверия. А вдруг опять будет плохо?

Это любовь!

Но сначала о красоте. Помните, как выглядел Wing Commander V? А Descent: Freespace? Так вот, X-Wing Alliance выглядит лучше! Отрендеренные заставки и сама игра выглядят практически одинаково! Я с ностальгией вспомнил, как умиляли меня заставки к первому X-Wing'у. Да, сейчас в самой игре графика на порядок лучше! Больше всего поражает детализация объектов, сразу видно, что все космические транспортные средства выполнены с любовью. Очень красиво окружающее пространство, скриншоты не могут передать всей его прелести. Партиклы (для не знающих – это такие цветные разлетающиеся "шарики" :)) хотя и выглядят аскетично, зато выводятся в нужный момент, а не при каждом удобном случае, что имело место в Descent: Freespace. Да что там говорить, играйте, все сами и увидите! Видевшим X-Wing vs. TIE-Fighter могу сказать, что движок X-Wing Alliance является развитием старого engine Totally Games. И это хорошо, ведь за исключением неброской графики он практически не имел недостатков! А теперь, после того как старичка помыли, причесали и заменили кое-какие органы, он стал очень даже симпатичным! Как это ни странно в наши времена, но до сих пор есть software-режим, а 3D-ускорители поддерживаются через Direct3D. Владельцы не очень быстрых машин не откажут себе в удовольствии поиграть в X-Wing: Alliance благодаря возможности настройки скорости рендера.





Пара слов про "атмосферу". С самого начала игра дает понять, что в ней главная роль отведена синглу. Дружественный интерфейс, куча анимационных вставок, и, конечно, изумительные заставки.

Сюжет незатейлив, но не отступает ни на шаг от канвы "Звездных войн". Вы – молодой человек из семейства Azzameen – вольных торговцев. Собственно саму завязку нам показывают в начальной заставке. Ошибка отца приводит вас, со временем, в ряды повстанцев. Если честно, то не очень хочется раскрывать все перипетии сценария, пускай и не очень оригинального! Скажу только, что вам придется решать, как семейные проблемы, так и бороться за независимость, шутка ли!, целой галактики.

А теперь о любви. За что любили X-Wing и TIE-Fighter? Я уверен, что все уже произнесли одно и тоже слово. Миссии. Такие простые на первый взгляд, и одновременно такие сложные для прохождения. Сотый раз переигрываешь, а враги все подбивают злосчастный защищаемый транспорт. А, потом, озарение, как вспышка молнии, и в голове рождается мысль. А позже, разбив всех врагов и увидев столь желанную надпись "Mission Complete", вы думаете только об одном – "Я сделал это!!!". А в следующей миссии продолжается то же самое! Знаете, с какой игрой я сравнил бы X-Wing Alliance? С Incredible Machines!!! Поясню аналогию. Кажущаяся гибкость решения проблемы на самом деле обманчива. Результат может быть получен только одним способом, но детали могут меняться. Почти не имеет значения, какой из TIE-Fighter'ов вы уничтожите первым, но свои Y-Wing'и надо защитить вовремя. Я думаю, те, кто играли в X-Wing или TIE-Fighter, поняли меня. А если вы не знаете, что это за игры, поиграйте в X-Wing Alliance, я уверен, вы не пожалеете! Это игра где чаще проигрывают не оттого, что враги уничтожили ваш корабль, а потому, что игрок ленится думать.

Тем, кто ничего не понял, объясняю. Перед нами космический симулятор, в котором, летая на аппаратах повстанцев, необходимо выполнять поставленную задачу. Задачи не слишком разнообразны: патрулирование, сопровождение, уничтожение противника, перевозка грузов. Но, несмотря на это, никогда не бывает скучно. Практически никогда не бывает так, что игрок сражается в одиночку. Как на стороне повстанцев, так и Империи в космическом бою участвуют полчища кораблей. К этому сухому описанию остается лишь прибавить весь пафос "Звездных войн" и их непередаваемую атмосферу.

Интимные подробности

На чем летают настоящие торговцы? Правильный ответ – да на всем!!! Вот и вам придется полетать на разнообразных аппаратах. Впервые игроку доверят управление транспортами YT-1300, YT-2000 и легендарным Millenium Falcon. После вступления в ряды повстанцев станут доступны X-Wing, Y-Wing, B-Wing, A-Wing и Z-95 Headhunter. При выполнении заданий на стороне повстанцев вы будете летать на боевых кораблях, а вот решать семейные проблемы придется на вышеуказанных транспортах. Видать повстанцы народ серьезный, подхалтуривать на казенной технике не дают. А жаль, так как порой нелегко обходиться без надежного X-Wing'а.

Игрокам доселе не летавшим ни одной миссии на кораблях далекого прошлого стоит немного про них рассказать. Энергия от источников распределяется между двигателями, оружием,





щитами и лучом (когда он установлен, конечно, о нем я скажу пару слов позже). Причем распределяется таким образом, что практически не получается и летать быстро, и стрелять постоянно, и щиты пополнять. Так что, перво-наперво, учите кнопки, отвечающие за распределение энергии. Видов оружия всего три – это лазер, основное средство уничтожения врагов; ионная пушка, которая позволяет выводить из строя все электронные приборы; и ракеты, торпеды и бомбы, которых, как всегда, не хватает. А что такое луч вы прекрасно знаете из фильма. Помните, как Имперские корабли притягивали транспорт с принцессой Леей на борту? Вот и у вас на корабле будет стоять такое устройство. Корабли имеют разное количество распределяемой энергии, разные двигатели, поэтому летать быстро получается не на всех истребителях, а вот вооружение практически неизменно, за исключением ионной пушки, которая обычно стоит на тяжелых кораблях.

Помните тренировочные миссии в X-Wing'е? А в TIE-Fighter'е? Забудьте. Не знаете? Тем лучше для вас. В X-Wing Alliance они опять другие. Интереснее, но гораздо более легкие. Полет через ускоряющие кольца, конечно, напоминает тренировку в TIE-Fighter'е, но вот блуждание в лабиринтах работающей космической фабрики – это что-то новое. Парение над раскаленной лавой (или это был металл? Лучше пусть будет лава, так романтичнее :)) в узких коридорах не вызывает у вас никаких воспоминаний? Нет? Это я к вопросу, что же вам придется делать в конце игры...



Что еще нового? Выбор кораблей, ракет и ловушек для миссии теперь происходит непосредственно в ангаре. Работа кипит вовсю, погрузчики что-то грузят, рабочие матерятся (шутка), очень напоминает, если кто видел, Rogue Squadron. А вот, пожалуй, самое главное новшество Гиперпривод упразднили, не то чтобы совсем, но в любой момент времени в любом месте прыгнуть нельзя. Только после успешного выполнения задания появляется навигационный буй, но до него еще надо долететь! Хорошо ли это? Вряд ли... Хотя почему это было сделано понять можно.

Еще одна новинка – это турель на транспортных кораблях. Еще раз обращусь к первоисточнику. Помните, как Хан Соло стрелял из аналогичной установки? Будьте уверены, у вас получится не хуже. У этой пушки есть огромное достоинство – радиус обстрела. Время, когда корабль состыкован с чем-нибудь этаким, можно проводить с пользой и удовольствием, постреливая по врагу. Если же вам приспичило переключиться во время полета, то управление перейдет в руки вашего железного друга – робота.

Звук, пожалуй, не претерпел никакого изменения. Просьба меня не пинать, не помню я, была ли поддержка 3D-звуковых карт в Balance of Power, но в X-Wing Alliance она точно есть! Повороты сюжета узнаются из сообщений ваших напарников во время боев, так что знание английского не помешает. Музыка, ну... какая может быть музыка в этой игре. Все те же знакомые до боли мотивы, не изменившиеся с 1974 года.

Multiplayer

В этом режиме практически ничего не изменилось со времен X-Wing vs. TIE-Fighter. Все так же бесподобно. Летать можно практически на всем, за исключением Star Destroyer'ов и контейнеров, а это ни много, ни мало 28 кораблей. Повстанцененавистники могут быть довольны, "самые-самые" имперские корабли Missile Boat и TIE-Defender в этот список входят! Что ни говорите, но мультиплеер сильнейшая сторона этой игры. Кроме skirmish'а (банальнейшая куча-мала), совместного прохождения миссий, добавились еще полеты в тренировочной зоне на время, а это достаточно увлекательное занятие. Рекомендую всем, кто имеет хоть малейшее представление о космических кораблях и имеет возможность.

Сага началась...

Статья получилась восторженной, и это правильно! Я ждал чуда, и дождался таки! На несколько дней я переместился в далекое прошлое и стал одним из повстанцев и даже уничтожил... А вот что, я вам не скажу. И ругать не буду. Не за что.

Так что все дружно отправляемся на просмотр российской премьеры первого эпизода саги – Phantom Menace. Как, он только для белых? Хотел бы я знать, за кого эти белые играют в X-Wing Alliance... Ладно, все равно кино никуда не денется, а пока приобщимся к звездным войнам при посредстве более демократичного искусства компьютерных игр. Лично я пройду X-Wing Alliance однозначно не один раз.

P.S. Кто не согласен по поводу рейтинга, вспомните, сколько было у WC V. Если все равно не согласны, то, пожалуй, я могу поспорить, но вряд ли вам удастся меня переубедить.

Игровой интерес ●●●●●●●●●●
Графика ●●●●●●●●●◐
Звук и музыка ●●●●●●●●●◐
Дизайн ●●●●●●●●●●

Рейтинг 9.6

Время освоения: от 1 до 3 часов
Сложность: средняя
Знание английского: желательна

Descent 3

Гуру Брамин

Жанр	FPS
Издатель	Interplay
Разработчик	Outrage Entertainment
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 233, 64 Mb RAM
Multiplayer	Internet, LAN

Мы опять дождались. Я вряд ли стану опускать ностальгические воспоминания, поэтому вы узнаете в следующих абзацах, чего и почему мы ждали, но дождались мы в худших традициях. Я бы не сказал, что Descent 3 – это очень большой булыжник на весах, определяющих: сиквел – это хорошо или плохо; но то, что грохнулся он на "отрицательную" чашу, – это точно.

Часть первая. Обязательная ностальгия и введение в курс дела

Итак, Descent – игра славная, душевная и интересная уже тем, что первой из общеизвестных дала игроку возможность перемещаться по трем осям – иными словами, куда хочешь.



Многие, думаю, Descent помнят и могут даже обижаться на попытку их просветить; не обижайтесь – читателей, как известно, становится все больше и больше. Так вот, свобода перемещения давала новые возможности дизайнерам уровней, и, надо сказать, в первом Descent'е они этими возможностями удачно воспользовались. Descent, хоть и был менее атмосферным, чем Doom, развлекал чрезвычайно: найти такой способ попасть в новую комнату, который в Doom'е был просто нереален – это круто! Стирание грани между потолком и стеной прошло успешно.

Второй Descent отличался замороченностью уровней и наличием Guide Bot'а – робота, ведщего игрока к следующей согласно миссии цели; играбельность была сохранена. Да, у Descent'ов было еще одно отличие от нормального action'а: количество жизней было ограничено, а оружие выпадало из трупа и могло быть подобрано следующей инкарнацией игрока на том месте, где замочили предыдущую – и на фоне всего этого сложность игры была высокой. Как минимум – сравнительно высокой. Скажем так: Doom прошли все. Descent – не все.

В общем, радостное событие выхода третьего Descent'а ожидалось, как сказано выше, давно. Descent: Freespace не в счет: игрушка хоть и неплохая, но не продолжение серии. Напряжение ожидания Descent 3 подпитывалось сообщениями о возможности вылететь из шахт, в которых были заперты первые два Descent'а, на божий свет и симпатичными скринами. На скринах все было очень гладко и красиво, – особенно если учесть начало 1998 в качестве срока появления.

Да, история: в шахтах каких-то далеких планет обычные служебные роботы (руду там перевезти, мусор убрать) вдруг бесятся и начинают обстреливать (разжившись где-то пушками) все движущееся. Мы с этим делом успешно боремся. Брони у нас нет, только жизнь, основное оружие – лазер – питается энергией; жизнь и энергия разбросаны по уровню аки аптечки. Существует secondary weapon, преимущественно ракеты и мины. В качестве примочек – возможность смотреть на мир глазами пущенной ракеты, а в случае особой крутости – наводить ее; а также - роботвор, тибрящий у нас upgrade'ы, и прочие удовольствия. Нет, вы вдумайтесь: 1993 год!



Часть вторая. Обосноваие впечатления

И теперь нам подсовывают это безобразие со столь же замечательными скринами, более того – качественным движком в целом, нормальными спецэффектами, размыванием всего, что только можно, обязательными полетами над поверхностью планеты в каждой миссии и даже пристойными роликами, подсовывают это безобразие, не имеющее ничего общего с Descent'ом.

Нет, конечно, идея усилить сюжет – это хорошо. Half-Life реет знаменем прогресса, и отставать от него негоже; со стороны разработчиков хорошо было каждый следующий уровень сделать непохожим на предыдущий – шахты, пещеры, города, монстры тоже выполнены в соответствии с антуражем, и полицейских в городе я одобряю; но игру-то за что?..

Пункт номер раз: для того, чтобы еще увеличить количество сюжета, разработчики напихали в игру бестолковых и всуе – подчеркиваю, всуе – затрудняющих ее прохождение паззлов. Один из рычагов summon'ит дрона, перевозящего химикаты, другой его unsummon'ит. Нужно его засаммонить, после чего дать ему взять химикаты, дождаться, пока он будет пролетать над озером с кислотой, и ансаммонить. Химикаты падают в кислоты, общий взрыв. О том, что химикатам нельзя соприкасаться с кислотой, я





прочел на табличке рядом с рычагами – обычной антуражной табличке, висит себе на стене и висит. Object, так сказать. Non-interactive. А в результате всего этого дела активируется система эвакуации, и узника переводят из одного отдела тюрьмы в другой, о чем нас и просили. И как прикажете догадываться?

Стоит посередь поля башня. Рядом с ней – еще четыре, рядом с ними – столбики. В центральную башню попадает молния, башня перекидывает ее в одну из соседок, соседки разряжаются либо в столбик, либо в нас. И почему только уничтожение этой башни снимает силовое поле со входа в тоннель, противоположный тому, из которого мы прилетели? Но зто полбеды: Find a way, говорят, to destroy lightning control tower. Я и молнии ее же на нее наводил, и стрелял в момент разрядки, и заваливал ракетами – ничего. Оказалось, на каждой из "дочерних" башен есть уязвимое место, по которому надо весьма недолго стрелять – а по уничтожении всех четырех "дочерних" центральная развалится сама. Так погиб Нехеп 2. Концепт, блин! Какого черта?!

Пункт номер два. Игра так и осталась сложной, но теперь количество жизней не ограничено, а damage, нанесенный монстрам, все так же сохраняется. Аркада сия проходится на автомате, неизбежно; а число в фразе deaths in this mission – наверняка порадует всех поклонников action'a.

Достаточно? До кучи – пункт номер три. Если раньше некоторые прощали Descent'у неизбежную замороченность "трехмерных" уровней именно за "трехмерность" и ее элегантное использование, то теперь может возникнуть дефицит "некоторых". Уровни и усложнены сверх всякой меры, и абсолютно неинтересны. Descent'у "неизбежные потери в геймплее из-за увлечения технологией" были противопоказаны. Вещь была штучная и при таких раскладах теряла все.

Часть третья.
Придание цельности

Графика в целом неплоха, но для игры в этом жанре можно было сделать лучше – взрывы, оторванные от поверхности, на которой они происходят – это не есть хорошо. Звук в норме, но тоже ничего особенного. А, в остальном, Descent 3 получает именно то, чего заслуживает, позиционируясь как action. Назвались бы аркадой, поработали бы в этом направлении – может быть...





Владимир Рыжков

Heavy Gear II

Жанр	Роботосимулятор
Издатель	Activision
Разработчик	Activision
Требуется	P-200, 64 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium II 233
Multiplayer	Internet, LAN

Мы хотели войны и мы ее, наконец, получили. Старший брат сегодняшнего подопытного, вопреки песням Activision, был настолько никакой игрой, настолько был скроен из старых наработок по MechWarrior, что даже не запомнился фанатам жанра. Я, помнится, чуть не плакал, видя разницу между жаркой схваткой стальных солдат в заставке к HG и тем немногим, что позволялось делать в игре. Несмотря на то, что HG явно был провальным проектом, Activision не унялась - нам по-прежнему сулили новый, отличный от старика MechWarrior'а роботосимулятор. И еще более настоящую войну. Наконец, по истечении нового промежутка времени и объема средств, вышел Heavy Gear II. Должен сказать, на этот раз нас не обманули. Мы получили обещанную войну. Настоящую войну стальных солдат.

В тридевятом...

А теперь - сказки. Многолетняя война между северными и южными территориями Terra Nova, наконец, затихла - лидеры сторон пришли к согласию перед лицом угрозы инопланетного вторжения. Тревожным сигналом послужил ужасающий по своей жестокости террористический акт - целый город был превращен в пепел провезенной в него бомбой. Следы террористов ведут на планету Caprice, где находится портал между всеми заселенными человечеством клочками вселенной. Нам предстоит стать командиром элитного подразделения gear, в которое войдут лучшие пилоты Terra Nova, оснащенные боевой техникой, являющей собой вершину военных технологий планеты. Наша цель - обнаружить противника, выяснить, какими силами он располагает, и ждать дальнейших указаний. А здесь заканчивается работа, за которую мне платят. Остальное узнаете сами, по ходу игры.





Банкет по случаю

Теперь, когда с формальностями покончено, можно расслабиться и вместе посмаковать то, что будет впоследствии удерживать за HG2 многих людей, в течение многих дней. Для самых богатых поясню - мы говорим об игровом процессе. Помнится, во вступлении я что-то нес о "войне стальных солдат"... Так вот, это не полная чушь. Ибо ничто так не помогает от вызванной летней жарой апатии, как командовать внезапным ударом отряда gear'ов по хорошо защищенной базе противника. Подкрасться ползком, с пассивным радаром, избегая патрулей, выйдя на удобную позицию в последний раз взглянуть на жертву в шестнадцатикратном увеличении (хорошенько потренируйтесь заранее - ваша ухмылка в этот момент непременно должна быть хищной), и - всыпать врагу из тяжелых минометов! Завораживающее зрелище... Земля смешивается с воздухом. Как раз так я представляю себе "небо в алмазах"... Заинтригованы? Тогда посмотрим, из чего все это сделано.

Из чего же, из чего же, из чего же...

...сделаны наши мальчишки? Хотя, признаюсь, своего робота я нежно назвал "Жемчужинка"... Но к делу - главред ругается. В HG2 нам вверяют сразу две полезные штуки. Во-первых - нашего стального коня (хотя некоторые склонны сравнивать gear с бронированным плюшевым мишкой - тоже очень емкое определение) и, во-вторых - командование отрядом таких же, как мы (или - польщу себе - почти таких



же, как мы) головорезов.

О конях. При первом знакомстве с моей "Жемчужинкой" (в девичестве - Dark Mamba), я, привыкший к неповоротливым ходячим холодильникам из игр-конкурентов, был приятно удивлен богатством открывшихся возможностей. Gear, помимо, разумеется, способности гулко топать, обладает еще многими полезными талантами - он прекрасно прыгает (не только посредством прыжковых ускорителей), благодаря так называемой "вторичной системе передвижения" может развивать скорость, в полтора-два раза превышающую обычную, неплохо "стрейфится", умеет опускаться на колени, ползать, оставаясь незамеченным, существенно, повторю, существенно более чуток к управлению и, кстати, сравнительно уязвим. Но, следует, заметить, что управление роботом здесь, хотя и достаточно мощное, тем не менее, не позволяет нам слишком уж "вытанцовывать", превращая игру в шутер. Подстать возможностям игрока изменились теперь и правила игры, и средства, которые игра может нам противопоставить. Heavy Gear II - пожалуй, первый роботосимулятор, где побеждает, прежде всего, не самый сильный, а самый хитрый и быстрый. Залог победы здесь - не подавить врага огневой мощью. Не превратить в металлолом, не дав окончательно искорежить себя, а ударить внезапно, застать врасплох. За счет выбора оружия, снаряжения или расположения на местности оказаться в тактически более выгодном положении, зачастую даже избежать боя.

Gear - чрезвычайно гибкая в модернизации машина. В нашем распоряжении огромный арсенал - десятки видов пушек, гранатометов, минометов, ракетных установок, излучателей, гранат, вибро-мечей и прочего, прочего... Помимо этого наш робот обладает набором модифицируемых параметров, таких как скорость передвижения бегом, на "вторичной системе", управление огнем, маневренность, толщина брони и мощность систем слежения.

Помимо основных систем робота, которые, кстати, могут быть демонтированы, мы можем установить дополнительные, вроде прыжковых ускорителей, ракетных двигателей для передвижения в космосе, устройств, позволяющих оставаться невидимым для вражеских радаров, устройств, пробивающихся сквозь вражеские "глушилки", дополнительной брони и еще многих полезных вещей. Полет нашей фантазии жестоко ограничивает лимит на общую, так сказать, грозность робота, устанавливаемый, если верить руководству к игре, заведующим выдачей снаряжения офицером. Каждая, до последнего патрона, единица снаряжения, имеет собственное значение "грозности", оцениваемое численно. И если сумма таких значений для всего робота превышает установленное для данной миссии значение, нас на задание не пустят. Но есть выход. Мы можем сэкономить эти самые threat-пойнты, умышленно подпортив своего робота. Скажем, установить на него броню похуже или ненадежную систему управления огнем... Есть для таких целей даже специальное меню, содержащее широкий выбор различных "недоделок". Кощунство, скажете? О, вы измените свое мнение, полюбовавшись на какую-нибудь чудовищно "грозную" тяжелую пушку или прочтя о новых возможностях, которые сулит вам баснословно дорогое усовершенствование "управления огнем" на единичку... И самое важное здесь, что будет ваша "малютка" хорошо стрелять или быстро бегать, успешно прятаться или держаться молодцом под ураганным огнем, зависит только от вас. И, следовательно, только от вас зависит, придется вам прятаться, бегать, стрелять, или же добивать раненых на уже выжженной и изрытой минометным обстрелом территории.

Отдельного слова заслуживают наши взаимоотношения с подчиненными. Хотя мы, особенно на начальных этапах, являемся центральной фигурой игры, один в поле (особенно на полях Heavy Gear II) – не воин. На большинство миссий мы пойдем не в одиночку, а плечом к плечу с боевыми товарищами. У каждого из пилотов есть собственное лицо, собственная биография, даже собственный характер и робот, с которым боец не расстается. В игре есть гибкий, удобный интерфейс для командования отрядом, его частями и отдельными пилотами. Даже целых два интерфейса. Есть меню управления отрядом, выдаваемое прямо на наше лобовое стекло и так называемая тактическая карта, где мы в наглядном виде сверху раздаем приказы, устанавливаем задачи и маршруты. Организовано общение с отрядом на манер знаменитой Battlezone – под командование отдано всего несколько клавиш, которые меняют свое значение по мере того, как игрок проходит через меню выбора адресата/приказа/цели. Это позволяет, практически не отрывая нас от собственно боя, раздать все указания быстро и удобно.

Воюем

Об организации собственно действа, разворачивающегося между достаточно наглядными брифингами и приятной возней с перевооружением стального подопечного, прежде всего, скажу, что здесь все выполнено добротно, с учетом, и в соответствии. Где положено – мультфильмы на движке, где надо – переломы в сюжете прямо посреди задания, на месте внезапные засады, при деле пушечное мясо. Сюжет развивается замысловато, захватывающе, бросая нас то на заснеженные равнины или в открытый космос, то в джунгли или в пустыню. Приходится и сминать вялое сопротивление явно уступающих нам пехотных постов, и отступать под нажимом превосходящих во всех отношениях сил, и ползать на стальном брюхе, стараясь прокрасться на вражескую базу незамеченным. Есть здесь и быстрые, яростные удары, и рутинная "зачистка" местности. И искусственный интеллект, и рельеф, и встающие перед нами задачи способствуют насыщенному действием, яркому игровому процессу. Мы плюхаемся в болото, прячемся там, переключив радар в пассивный режим. Мы отступаем, а затем с возвышения спрыгиваем буквально на загривок неповоротливому оппоненту. Мы ежимся под вражеским огнем, зная, что хоть стальные ребята и мажут, давая игроку возможность погарцевать в самом сердце заварухи, три-четыре попадания способны отправить нас к праотцам, а первое же из них – повредить системы робота так, что сражаться дальше будет невозможно.

Постепенно, по ходу игры нам открываются все новые и новые горизонты – операции, проводимые отрядом, становятся все рискованней, сценарий вынуждает сражаться с все более и более опасными противниками, нам приходится чаще полагаться не только на свои силы и, отказавшись от роли героя-одиночки, вести в бой уже целый отряд. Постепенно под наше командование попадают новые пилоты и на новых машинах. Лимиты по вооружению для нашего отряда становятся все выше, позволяя воевать эффективней, воевать интересней.

На вкус и цвет

В техническом плане игра достаточно прожорлива, но производимое ей впечатление окупает это. Радуют глаз бойца объятые пламенем, разлетающиеся на куски роботы и хувер-танки, которые после ослепительной вспышки взрыва кренятся и с размаху влетают в склон холма. Бой, с его суетящимися под ногами пехотинцами, кружащими в воздухе десантными аппаратами, вздымающейся до небес землей, подбрасываемой рвущимися снарядами - отображен здесь великолепно. Все это прекрасно дополняется многообразием пейзажей, различными погодными условиями, гулом двигателей, какофонией голосов в эфире и ненавязчивой, героической музыкой, тонущей в грохоте нашего тяжелого гранатомета. Одним словом, ничто в оформлении игры не отвлекает от главного – от той самой "войны стальных солдат".





Хэппи-энд

Итак, история расставания Activision с лицензией на вселенную Battletech, начавшаяся было печально, получила счастливое продолжение. Пусть и со второй попытки, но действительно конкурентоспособная, качественная, интересная, целостная и, главное, новая игра-роботосимулятор у Activision все-таки получилась. Конечно, жаль, что мы так и не поучаствовали в войне полюсов планеты Terra-Nova, но, думаю, теперь наверстаем упущенное, отстаивая ее независимость.

Игровой интерес	●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Дизайн	●●●●●●●●●

Рейтинг 8.7

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

GoodHobbit

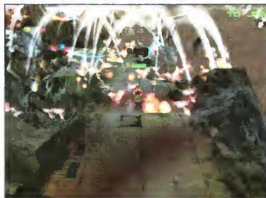
Expendable

Жанр	Аркада
Издатель	Rage Software
Разработчик	Rage Newcastle
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-II 233, 3D-уск.
Multiplayer	LAN, Hot Seat

Давно я ждал подобной игры, давно. Надеялся, можно сказать, и верил. Изо всех последних сил верил. И вот – случилось. Тихо, скромно и незаметно вышла игра Expendable. С чувством глубокого удовлетворения, переходящего в буйную радость, могу констатировать – это Оно. Оно с большой буквы, пожиратель дорогих компьютерных железок и бесценного времени.

Contra, любовь моя

Кто здесь не в курсе, что такое “Контра”? Шаг вперед, руки вверх! Напоминаю: приставка Денди, в девичестве (или в Японии?) NES. Мало, я думаю, найдется людей, которые в свое время не имели бы с ней дело.



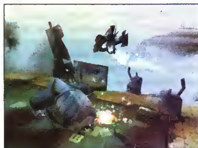
В смысле, не играли. В Контру. Эта игра задолго до появления всех и всяческих Квейков и иже с ними стала поистине народной. Потом приключилось несколько сиквелов разной степени успешности на разнообразных платформах, но до культовости оригинала им было как до Луны пешком. Правда, игры жанра shoot'em up всегда обходили PC стороной, ну да что ж поделаешь? Честно говоря, за последние три года я и не упомню ничего более-менее похожего, кроме как очередной части Контры, да и той на Плейстейшене, который в нашу компетенцию ну никак не входит. Тем приятнее сознавать, что фирма Rage устроила нам второе пришествие Контры, на сей раз на вполне персональные компьютеры.

Высота

Нет, строго говоря, Экспендабль (ничего, что я так, запросто?) прямого отношения к Контре не имеет... Ну, да Вольфенштейн к Mortyr тоже напрямую не относится... Духовные наследники, понимаешь. Только вот техническое исполнение, естественно, на вполне современном технологическом уровне: вместо двухмерной стрелялки – та же стрелялка, но с видом “очень-очень сверху”, приблизительно такой вид открывается этажа с десятого-одиннадцатого стандартного дома. Боящихся высоты просим близко не подходить – происходящее на экране затягивает настолько, что есть шанс получить пару пренеприятнейших эксцессов. Почему затягивает? А помните такую страшно красивую игрушку от той же Rage, как Incoming? Помните? Ну, вот, это тот же самый движок. К сожалению, ни один скриншот не в состоянии передать динамики, поэтому, верьте на слово, – Экспендабль местами смотрится даже круче. Благо на доработку движка у разработчиков было больше года. Также, говоря о высоте, не стоит забывать и системные требования – при максимуме включенных графических опций в разрешении 1024x768x16bit на P350 с Riva TNT 16 Mb игра начинала изображать из себя весьма неторопливое слайд-шоу. Хотя, в принципе, вполне возможна игра и на P166 с первой Вудой. Чесслово.

Стреляли

К вопросу о сюжете. А оно вам надо? Вопрос закрыт. Игра – чистейший



представитель класса “убей-их-всех-и-найди-выход-как-можно-быстрее”, какие уж тут сюжеты? Тут стрелять надо, и как можно точнее. Промедление смерти подобно, точнее – и есть смерть в чистом виде. Не уложился в отпущенное время – будь добр, подохни. Только так, не рассуждая бежать вперед с вжатой сквозь клавиатуру в стол кнопкой “fire”. Сдайся, враг, умри и ляг! Пощады не будет, по газонам не ходить, пленных не брать. Заложник – это хорошо, за освобождение получаешь самый ценный подарок в игре – несколько дефицитных хит-пойнтов. Не освободил - не плачь, их еще много осталось, а ведь интересно, какого цвета кровь у заложника, правда? Какой там “Mercy Killing”? Пощады не будет! Бей своих, чтобы чужие боялись! Вперед! Враг не дремлет, а очень даже наоборот; неподобранное оружие имеет тенденцию в самый неподходящий момент исчезать, а лазерные лучи – появляться, жизнь прекрасна и удивительна. Сбивчиво? Непонятно? А вы поиграйте. Адреналин брызжет отовсюду, откуда может. Залитая кофе клавиатура – пустяки по сравнению с клавиатурой, залитой кровью пополам с тем самым адреналином. Ее можно вешать на стенку и хвастаться перед друзьями, благо восстановлению она уже не





подлежит. А вообще – наш главный враг вовсе не монстры, наивно играющие с вами в игру "стрельба движущейся мишени по мишени неподвижной" - угадайте, кто здесь в данном случае ху? Правильно – стоит лишь вам остановиться, как ваша жизнь гроша выеденного не стоит... Правда, она в любом случае его не стоит, но мы будем продавать их подороже – все же несколько десятков тысяч очков набрать – не минное поле перейти. Враг номер один в нелегкой жизни геймера – зто дизайнер уровней. Языки пламени, бьющие из стен, лазеры, перегораживающие проход, колонны, падающие в самый неподходящий момент, – все зто заставляет вспомнить, что человек смертен, причем внезапно смертен.

Must Die

И как можно быстрее. Они – чужие, мы, естественно, в доску свои. Но – какие зто чужие... Не хуже ребяток из MDK. Какие позы принимают при стрельбе... Красота. А то спасательный круг нацепят, в бассейн заползут, и – стрелять, стрелять, стрелять. Технику, опять же, использовать умеют, типа флаеров всяких, пушки автоматические расставляют, где ни попадя... Скучно не будет. А если будет – так к вашим услугам боссы уровней, о которых рассказывать бесполезно. Они все абсолютно разные, и на их создание, кажется, ушла вся фантазия дизайнеров. Общее у них только одно – повышенная живучесть. И всех, естественно, нужно бить совершенно непохожими способами, причем, как именно их бить, еще нужно понять. Но зто, в общем, для игры такого жанра абсолютно естественно, и разработчики (большое им за зто спасибо) ничего нового изобретать не стали.





Классика не ржавеет

В зтой игре, кажется, нет вообще ничего нового. И не надо. В подобных играх зксперименты смерти подобны. Например, набор оружия – лазеры там всякие, ракетницы, шотган... общим числом до одиннадцати штук, не считая гранат. И, естественно, оружие можно (ну, то есть, нужно) модернизировать. Осуществляется зто опять же традиционным способом подбора двух и более зкземпляров одного и того же вида оружия. Повторю – старый, классический геймплей. А вот начинка... Поддержка модных звуковых и графических прибамбасов, проверенный движок заставляют игру, при сохранении всех ее "про-Контровских" качеств, смотреться абсолютно современно. Не подкачало и управление – можно играть с клавиатуры, любители старины могут попробовать воспользоваться геймпадом, а можно и стандартной комбинацией "клавиатура+мышь". На вкус и цвет, естественно, человек человеку друг, товарищ и волк.

Спектральный анализ

Нет, зто не клон. Зто римейк. И все тут. Рекомендовать могу всем, кто играл когда-то в Контру, всем, у кого при слове "приставка" не начинаются зпилептические припадки, всем, кто не боится высокой сложности игры, всем, всем, всем...

Типа "Хозяйке на заметку": первая Contra была выпущена в 1988 году фирмой Conami. И еще. Стартовый ролик Зкспендабля – один из лучших, виденных мной в жизни вообще и в жанре зкшен в частности. У меня почему-то вызвал четкую ассоциацию с Гаррисоновским "Биллом-Героем Галактики".

Игровой интерес	●●●●●●●●●◐
Графика	●●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●◐◐
Дизайн	●●●●●●●●●●
Рейтинг	**9.4**

Время освоения: от 0.5 до 3 часов
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

Константин Подстрешный

Ed Hunter

Жанр	Виртуальный тир
Издатель	Synthetic Dimensions
Разработчик	Synthetic Dimensions
Требуется	Pentium 120, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Вообще не играть
	Windows 95, 98

Если вы не страдаете паранойей, это еще не значит, что они за вами не следят...
Народная мудрость

Эта статья могла бы начаться так: при участии Iron Maiden, одной из ведущих музыкальных групп столетия, была создана великолепная, потрясающая игра - Ed Hunter!

Или так: Ed Hunter – крепкий середнячок с неплохой графикой, отличным геймплеем и музыкой Iron Maiden.







А начать ее придется так: Iron Maiden, группа-легенда, тяжелая сказка для взрослых, поучаствовала в создании еще одной мертворожденной игры. Какая была первой? Carmageddon 2, конечно. Так что откопаем гробик второй Кармы и кинем туда диски с Ed Hunter. Там им самое место.

Металл - это круто! Бивис, сделай погромче!

Какой-то страшный рок преследует игры, к созданию которых Iron Maiden приложила свою руку. И если Carmageddon 2, хоть и с натяжкой, можно было назвать качественным продуктом, то относительно Ed Hunter никаких сомнений быть не может – игра сделана бездарно. Заставка с прыгающим Эдом вселила оптимизм, но сама игра напрочь убила это светлое чувство. Нам подсовывают виртуальный тир в худшем... нет, в самом худшем его проявлении. Такое ощущение, будто разработчики живут в 65 году, в западном Пакистане, и даже не слышали о The House of the Dead или Virtua Cop. Ну, пусть Ed Hunter – не трехмерный, а обычный скроллящийся тир, но ведь были же и в этом жанре такие шедевры как Creature Shock и Cyberia (заметьте, 94 и 95 года выпуска!). Здесь же нам предлагают: 8 скучных уровней, какую-то очень туманную байку в виде предыстории и «разнообразие» врагов - по две штуки на этап! Заставки – среднего качества, спрайтовая графика в самой игре – ужасает, а практически одинаковые противники, кидающиеся пикселястыми предметами и аляповатая кровь ржавого цвета (тоже изрядно пикселизованная) гармонично дополняют картину. Ах, да! В игре еще 6 видов бездарного оружия, что окончательно портит и без того плачевную картину. Играть не интересно, да и, наверное, не нужно. А как хотелось чего-нибудь металлического, этакого хулиганского Blade Runner`a, под тяжелый рок, с Эдди в главной роли. Или хотя бы просто хорошую аркаду.

Звук – отдельная статья

Не смотря на то, что игра - совершенное убожество, а никакого геймплея и графики нет и в помине, звук все-таки можно отметить плюсиком. Игра распространяется на трех компактах, два из которых заполнены песнями Iron Maiden. Ну а поставить Iron меньше десятки в звуковом оформлении – значит расписаться в собственном музыкальном невежестве. К тому же песни записаны в неплохом качестве. Только сути проблемы это не меняет - оцениваем-то мы не культурное наследие рок группы, а компьютерную игру.



Единица... с минусом

К сожалению, еще появляются игры, создателей которых совершенно не заботит судьба своего детища. Такие творения вызывают раздражение, недоумение, иногда даже злость, но кто сейчас вспомнит их имена? Только пыльные коробки на верхних полках магазинов могут ненароком напомнить нам о них. Ed Hunter – именно такая игра. У разработчиков была возможность создать хит, но ей не воспользовались.

Post Scriptum

Если записать все неудачные игры года, то Ed Hunter займет не последнее место в этом позорном списке. Игра создавалась с главным персонажем от Iron Maiden, по альбомам Iron Maiden и для Iron Maiden, вот пусть Iron Maiden в нее и играет.

Игровой интерес	●●
Графика	●●
Звук и музыка	●●●●●●●●●●
Дизайн	●

Рейтинг 2.6

Время освоения: до 0,5 часов
Сложность: легкая
Знание английского: не требуется

ТОЛЬКО ЛУЧШЕЕ

MITSUBISHI
DISPLAY PRODUCTS
*Innovation On Display*sm

Diamond Scan 50 15"
Кинескоп: Shadow Mask (Invar)
Размер по диагонали: 15"
Видимая область: 13,8"
Размер зерна: 0.28 мм
Рекомендуемое разрешение: 1 024 × 768 при 75 Гц
Максимальное разрешение: 1280 × 1024 при 60 Гц
Строчная развертка: 30 - 70 кГц
Кадровая развертка: 50 - 100 Гц
Полоса пропускания: 85 МГц
Вес: 13 кг
Габариты: 365 × 371 × 398 мм
Цена оптовая: $202
Цена розница: $216

Diamond Scan 70 17"
Кинескоп Shadow Mask (Invar)
Размер по диагонали 17" (45 см)
Видимая область 16" (40 см)
Размер зерна 0.28 мм
Рекомендуемое разрешение 1 024 × 768 при 86 Гц
Максимальное разрешение 1 280 × 1 024 при 65 Гц
Строчная развертка 30 - 70 кГц
Кадровая развертка 50 - 100 Гц
Полоса пропускания 100 МГц
Вес 17 кг
Габариты 420 × 420 × 430 мм
Цена оптовая: $295
Цена розница: $320



Diamond Scan 72 17"
Кинескоп: DIAMONDTRON
Размер по диагонали: 17"
Размер зерна: 0.25 мм
Область отображения: 16", 325 × 240 мм
Рекомендуемое разрешение: 1280 × 1024 при 80 Гц
Максимальное разрешение: 1280 × 1024 при 80 Гц
Строчная развертка: 30-86 кГц
Кадровая развертка: 50-130 Гц
Полоса пропускания: 130 МГц
Масса: 20 кг
Габариты: 410 × 416 × 441 мм
Цена оптовая: $375
Цена розница: $410



Diamond Scan 700 17"
Кинескоп: DIAMONDTRON
Размер по диагонали: 17"
Размер зерна: 0.25 мм
Область отображения: 325 × 240 мм
Рекомендуемое разрешение: 1 280 × 1 024 при 88 Гц
Максимальное разрешение: 1 600 × 1 200 при 75 Гц
Строчная развертка: 30 - 95 кГц
Кадровая развертка: 50 - 152 Гц
Полоса пропускания: 150 МГц
Масса: 22 кг
Габариты: 410 × 409 × 425 мм
Цена оптовая: $551
Цена розница: $599

Diamond Scan 90E 19"
Кинескоп: Shadow Mask (Invar)
Размер по диагонали: 19"
Видимая область: 18"
Размер зерна: 0.25 мм
Рекомендуемое разрешение: 1280 × 1024 при 88 Гц
Максимальное разрешение: 1600 × 1280 при 71 Гц
Строчная развертка: 30 - 95 кГц
Кадровая развертка: 50 - 152 Гц
Полоса пропускания: 150 МГц
Вес: 24,5 кг
Габариты: 470 × 468 × 408 мм
Цена оптовая: $508
Цена розница: $555

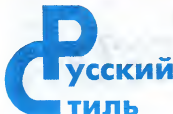


Diamond Pro 900U 19"
Кинескоп: DIAMONDTRON NF (Natural Flat)
Размер по диагонали: 19" (49 см)
Видимая область: 18"
Размер зерна: 0.25 мм (центр)/ 0.27 мм (к краю)
Рекомендуемое разрешение: 1 280 × 1 024 при 85 Гц
Максимальное разрешение: 1 600 × 1 200 при 75 Гц
Строчная развертка: 30 - 95 кГц
Кадровая развертка: 50 - 152 Гц
Полоса пропускания: 150 МГц
Вес: 26 кг
Габариты: 454 × 463 × 456 мм
Цена оптовая: $730
Цена розница: $799

Diamond Pro 1010E 21"
Кинескоп: DIAMONDTRON
Размер по диагонали: 21"
Размер зерна: 0.26 мм
Область отображения: 19.7", 407 × 307 мм
Рекомендуемое разрешение: 1 600 × 1 280 при 87 Гц
Максимальное разрешение: 1800 × 1440 при 76 Гц
Строчная развертка: 30 - 115 кГц
Кадровая развертка: 50 - 152 Гц
Полоса пропускания: 240 МГц
Масса: 37 кг
Габариты: 500 × 507 × 488 мм
Цена оптовая: $1275
Цена розница: $1385



Diamond Pro 2020U 22"
Кинескоп DIAMONDTRON NF (Natural Flat)
Размер по диагонали 22"
Видимая область 20"
Размер зерна 0.25 мм (центр)/ 0.27 мм (к краю)
Рекомендуемое разрешение 1 600 × 1 200 при 85 Гц
Максимальное разрешение 1 800 × 1 440 при 80 Гц
Строчная развертка 30 - 121 кГц
Кадровая развертка 50 - 160 Гц
Полоса пропускания 240 МГц
Вес 33 кг
Габариты 500 × 500 × 456 мм
Цена оптовая: $1420
Цена розница: $1560



Гуру Брамин

Heroes of Might and Magic III Armageddon's Blade

Жанр	Стратегия
Издатель	3DO
Разработчик	New World Computing
Дата выхода	Сентябрь 1999 года Windows 95, 98

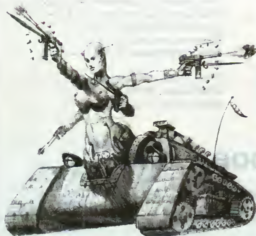
В сентябре выходит add-on к Heroes III. На этом вступительную часть считаю исчерпанной.

Фактов!

Итак, нехороший дядька, некто Lucifer Kreegan, хочет создать могучий артефакт Armageddon's Blade и уничтожить весь мир. Катерина, вся в лавре после предыдущих приключений, немедленно встает на пути злодея – с мужем, кстати, встает, тоже рыцарем; если кто забыл – Роландом звать. К этому добавляется еще несколько персонажей, каждому дается по кампании, и напиток готов! А вот теперь – факты.

Шесть кампаний, 26 сценариев в них, еще 38 single сверху, итого 64. Кампании не связаны между собой, каждая крутится вокруг конкретного героя. Все описывать не буду, оставим чего-то и для ревьюшки, вот часть задумок: кое-кто драконом хочет стать, кое-кто - Dragon Slayer'ом, третья, овладев магией огня и, будучи изгнана из родного края, теперь этот край от некромантов отчаянно защищает и т.д. Редактор карт приобрел возможность клепать кампании, причем можно будет перетаскивать нажитое ратно-магическими трудами из сценария в сценарий, выставлять героям потолок развития, – в общем, все удовольствия. Кроме того, грядет материализация давнишней мечты всех фэнтезийных стратегов – этот же редактор сможет генерить случайные карты. Осознавать полчаса.





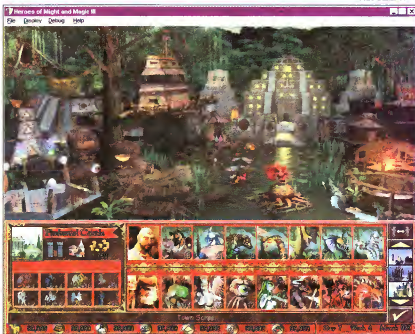
По истечении получаса...

... продолжаем. В игре будет новый город. Он будет... как бы это... "техническим". Огры с Rocket Launcher'ами, зомби с бензопилами. Называться будет Forge, что в переводе означает









"кузница". Танк скрещен с Naga Queen и кладет всех в рукопашном бою только так. Повсюду разбросаны шестеренки.

Впечатлились? Класс или кошмар? В любом случае, успокойтесь.

Ничего такого не будет. Определенная часть геймеров идею приняла в штыки и начала поливать идею кто чем горазд на своих (ну, или находящихся в их ведении) страницах. 3DO зафлеймили, и разработчики спешно заменили "техногенный" город на другой. "Нам пришло более 100 писем". Это же надо, да здравствует демократия.

Это я вкратце описываю интригу. Теперь о том городе, который будет на самом деле. Elemental Town, Might Hero – Planswalker (и как тут не вспомнить о Magic The Gathering?), Magic Hero – Elemetalist. Монстр первого уровня – Pixie с апгрейдом до более привычных народу Sprite. Монстры со второго по шестой уровень – элементали, о которых известно следующее:

- Air Elemental, после апгрейда - Storm Elemental, скоростной юнит, возможно, что в проапгрейдженном виде будет бить молнией, как Lightning Bird;

- Water Elemental, апгрейд - Ice Elemental, возможно, что апгрейдженный будет замораживать;

- Fire Elemental, апгрейд - Energy Elemental, не исключено, что апгрейдженный сможет стрелять;

- Earth Elemental, апгрейд - Magma Elemental – мощный, но медленный; возможно, апгрейдженный тоже будет стрелком;

- Psychic Elemental, апгрейд - Magic Elemental, возможно, с апгрейдом получит возможность телепортации и еще кое-какой магии.

Во так вот. Монстр седьмого уровня – Firebird, апгрейд – Phoenix – все ликуют еще полчаса. Я ликую вместе с вами.

Neutral units – обратите внимание, что четыре перекочевали в новый замок – Elemental'и, на всякий случай.

Halflings – "каким ты был, таким ты и оста-а-ался"; только рожи очень страшные.

Sharpshooter... Так, с этими господами все еще ничего не понятно. Есть такой герой – Gelu, полу-какой-то-эльф, получеловек. Был подобран нашими пограничниками в младенчестве (его, Gelu, младенчестве) и приписан к войскам ее Высочества Королевы Екатерины, как говорят в "Буке", Эрафийской, где (в войсках, не в "Буке") успешно делает карьеру. Так вот, ходят слухи, что Sharpshooter'ы (очевидно ведь, что меткие стрелки?) будут получаться из Marksmen'ов и/или Elf'ов при непосредственном участии Gelu. Как именно – додумывайте сами. Уровень – выше третьего.

И четыре дракона – Rusty, Crystal, Azure и Fairy. На любой вкус – и мощные, и магические, причем и того и другого этим тварям отмеряно щедро.

А теперь...

Как правило, при написании превьюшечных материалов, к тексту прилагаются иллюстрирующие его картинки. На этот раз мы делаем наоборот – определенную скудость доступной информации мы попробуем компенсировать графикой. Смотрите, ждите – вот такие вот дела плюс возможность генерировать карты ждут вас через пару месяцев. Привет!





Гуру Брамин

Abomination
The Nemesis Project

Жанр	Скорее стратегия
Издатель	Eidos Interactive Ltd.
Разработчик	Hothhouse Creations Ltd.
Дата выхода	Не указана
	Windows 95, 98

Обзор E3-шных пресс-релизов вызывает уныние. Слово "маркетинг" все сильнее и сильнее вылезает на передний план. Крупные компании честно и профессионально расписывают достоинства грядущих релизов, столь же честно и профессионально высосанных из имеющих успех на рынке пальцев. Ничего интересного; задача заработать на всем этом деньги - уже не неизбежная побочная, а основная. И если, просматривая материал по очередному полублокбастеру, ты натыкаешься на что-то интересное и свеженькое, то еще до появления заинтересованности чувствуешь облегчение: "Ну, слава Богу! Хоть кто-то!"

Они...

С Abomination получилось именно так: Eidos, не страдающая любовью к прорывам со времен Лары Крофт, но при этом работающая далеко не левой пяткой, на этот раз, похоже, лепит что-то любопытное. Похоже, именно лепит – никакой идеи, которая тянула бы игру за собой и заставляла бы забывать об обязательных атрибутах и всесторонней проработке, не видно, - но из правильных ходов и аккуратных нововведений понемногу выстраивается что-то веселенькое. Итак, Abomination: The Nemesis Project.

О статуе, выставленной в Лондонском музее, древние летописи писали, что она является носительницей самого страшного зла на Земле. Нашлись люди, которые решили разбудить это зло – и им удалось. Они пропали вместе со статуей, а вскоре на земле появилась страшная инфекция, распространявшаяся с невероятной скоростью. Америка вымерла за несколько дней. Проснувшийся разум не видел необходимости в копошащейся на поверхности Земли расе – пространство нужно было зачистить. Зараза не распространялась лишь на культистов – небольшую группу, которая призывала принять чуму, пожертвовать ей самих себя; людей, которые никому не рассказывали о руководящем ими разуме и только распространяли ее орудие – болезнь.



И тела мертвых мутировали, создавая новую армию слуг; органика съедалась, и из нее вырастали отвратительные твари, уничтожавшие наш мир как кислотой и огнем, так и обычными пулеметами и ракетницами, которые эти монстры каким-то образом научились использовать. Человечество было практически мертво. Оно даже не понимало, что происходит, - но у него не оставалось надежды.

Кроме разве что нас. Мы, как и все, не видели ничего, кроме распространяющейся чумы, мы ничего не знали о Brood – так назывался этот разум, - но мы вовремя изолировали себя от зараженного мира, и нам удалось найти способ бороться с болезнью. Восемь человек прошли специальную подготовку и теперь готовы сразиться со злом на его территории. Первая цель – пораженный чумой город.

...и нечто

Можете считать, что больше информации по игре нет. То есть, в общем, понятно, что нас ждет что-то вроде облегченного X-COM'а, только в real-time'е, причем выбирать нужно будет только четырех агентов из восьми, но больше практически никакой информации нет. Зато в деталях расписывается то, как будет развиваться сюжет: сначала мы увидим, что чума не просто так возникла, а управляется этим самым разумом; потом нам надо будет разрушить центры распространения чумы, потом покоцать какие-то алтари этого разума, параллельно нужно будет спасать свою базу и упавшее вместе с самолетом прямо на владения врага противоядие... Дальше идут описания отдельных зданий противника, его технологий, чуть ли не распорядка дня, – в общем, всего того, что мы в игре не увидим. Сюжет продуман; не очень понятно только, почему об игре не говорится практически ничего. Впрочем, это не страшно.

Во-первых, додумать, как будет выглядеть X-COM на фоне того сюжета, о котором вам рассказано, и тех скринов, которые вы видите, несложно. Во-вторых, кое о чем говорят скрины - мы видим UFO-paedia'ю, экраны с множественной пост-миссионной статистикой, всяческую intelligence, карты местности, на которую предстоит совершать выброс десанта и т.д. – ощущение штаба будут создавать качественно. В-третьих, разработчики говорят о том, что в каждой новой кампании карты будут генериться заново – что может быть плюсом. Ну, realistic physics, research вражеского оружия и т.д. Несколько этажей, которые видно одновременно. В общем, при таком сюжете и пристойной графике главное, чтоб хоть как-то игралось, – пойдет "на ура". А если еще RPG-элементы...

С графикой, кстати, не очень понятно: скрины вдохновляют - мультики есть хорошо, - а вот в единственном ролике с движком почему-то очень четко заметно 640*480, а анимация оказывается до неприличия дерганой. Но я почему-то все равно оптимистичен: доработают, доделают, дошлифуют. Главное, заявка есть, Eidos делает и история хороша. Как-то это интересно – побороться с древним злом, действующим методами инопланетного разума с привнесенными элементами undead'овой мрази. Да, кстати: разработчики до этого сделали Gangsters. Обнадеживает?

Вот мы и решили с ними связаться и прояснить непроясненное. На заданные нами вопросы любезно согласился ответить менеджер проекта Стив Госс (Steve Goss, Hothhouse Creations Ltd.), за что ему огромное спасибо.

НИМ: В пресс-ките сказано очень много – о сюжете. Скажите что-нибудь и о геймплее. Real-time? Что должен будет делать игрок во время миссии - устанавливать waypoint"ы, полностью контролировать юнит, использовать аптечки и менять оружие – в чем, собственно, заключается игра? Сможем ли мы делать между миссиями еще что-то, кроме как выбирать агентов и экипировать их. История хороша и более того, – что с игрой?

Стив: Abomination идет в real-time, но игрок сможет делать что-то и в режиме паузы – как в Baldur's Gate,





только в каждой миссии на режим паузы будет отведено ограниченное время. В игре будут четко выражены две части – стратегическая и тактическая.

Типичное начало миссии может выглядеть так: если ваших бойцов не атаковали по дороге к месту миссии – что случается часто, - то на месте первым делом вы включаете сканер движения и разбиваете отряд на две группы – одна вооружена шотганами и гранатами, другая – M-16. Первая группа идет на север – их задача – найти и охранять прибор, принадлежащий Faithful, до тех пор, пока не подоспеют самолеты, которые сбросят на него бомбу. Сенсор движения обнаруживает группу Культистов впереди, на стоянке машин; они охраняют устройство; участок слишком открытый для лобовой атаки. Агенты с винтовками забираются на здания, стоящие у дороги; агенты с шотганами прячутся в аллее по дороге к стоянке. Один из них стреляет по машинам, чтобы привлечь внимание врага, после чего вы даете приказ не двигаться с места и стрелять только по близким целям. Враг замечает агентов на здании и двигается в их направлении; когда он приближается к спрятавшимся агентам, те вступают в бой; в это время агенты с винтовками идут на стоянку и устанавливают рядом с устройством камеры, после чего прячутся за грузовик. Расправившиеся с врагом ребята с шотганами снимают с тел автоматы AK-47, устанавливают в аллее мины, реагирующие на движение, и отходят на запад – отряд культистов с вооруженным M60 HMG Deacon'ом уже идет отвоевывать устройство...

Вы выбираете миссию сами – на карте города вы видите, что в нем происходит, и сами решаете, на какое событие реагировать; вам предоставляется информация о силе противника, временном ограничении, требованиям к составу группы и т.д. После того, как вы отобрали агентов, они добираются до места на Хаммере и могут быть атакованы.

Вообще же стратегический уровень разбит на три части – карта города, режим экипировки, архив – доступ к базе данных: файлы с личными делами, информация о миссиях, разведданные, сведения о враге, результаты исследований, подробная информация об оружии и броне.

Стратегический уровень предназначен для создания общей картины игры.

Для каждой миссии игрок будет отбирать четырех бойцов из 16 членов команды; у каждого из них будет свое оружие, средства защиты и специальное оборудование. Со временем вы сможете нанимать новых членов команды на смену тем, кто не вернется с поля боя.

Для каждой новой игры будет генериться уникальный город.

Если в начале вам противостоит армия культистов-фанатиков, то по ходу дела им на смену придет новый противник – образовавшиеся в результате мутаций кошмарные биомеханические создания.



НИМ: Итак, у вас есть классная история. Будет ли последовательность миссий фиксированной? Вы упоминаете потрясающую replayability, достигаемую за счет создания всех уровней заново. Что, собственно, будет делаться "заново" – создаваться сама карта, определяться количество и расположение монстров и бонусов или что-то еще?

Стив: Последовательности миссий не будет – игрок сам выбирает миссии и время суток, в которое он отправит отряд на задания, и порядок, в котором они буду выполняться. Отказ от миссии, ее провал, просто откладывание на "потом" и обнаружение, что враг переместился в другое место, - все это отразится на глобальной ситуации.

Карта заново создается для каждой миссии; в игре существует более

40 типов местности и по 30 заготовок карт для каждого типа. Готовые карты могут различаться видами зданий и их расстановкой на местности, способами доступа к некоторым зонам, количеством и типами объектов и т.д. Есть 60 типов заданий миссии и более 15 вторичных целей. На созданную карту помещаются монстры и объекты миссии – расположение, количество и тип зависит от степени развития игрока и конкретного задания. Кроме того, на карту помещается оружие и предметы экипировки в соответствии с потребностями игрока и, опять-таки, степенью его развития; большую часть экипировки игрок получает именно в тактической части. Такой способ генерации миссий обеспечивает очень высокую replayability.

НИМ: Поговорим о наших героях – агентах. Будет ли в игре элемент RPG? Вы сказали, что мы будем находить оружие – а будут ли у агентов "растущие" параметры; и какими вообще будут эти параметры – кроме реакции и здоровья? Навыки обращения с оружием? Психологические параметры? Можно ли будет пройти игру четырьмя героями – или для каждой миссии будет требоваться конкретный агент?

Стив: Элемент RPG присутствует – каждый персонаж характеризуется параметрами, которые могут меняться после каждой миссии, в которой он участвовал. По мере развития игры появляются и принципиально новые способности. Основные параметры – Health, Reactions, Stealth, Accuracy и навыки использования оружия; для каждого участника Project Nemesis предусмотрено восемь Special Skills. Для прохождения миссий не потребуются конкретные персонажи – нужно только, чтобы к концу игры оставался в живых хотя бы один член Project Nemesis; состав команды будет определяться условиями миссии и вашим стилем игры. Часто члены команды будут недоступны в течении одного или двух дней после миссии, поэтому пройти всю игры четырьмя персонажами все же будет невозможно.





НИМ: Вы упоминаете элементы adventure. Это делается промоушена ради или нас действительно ждут какие-то квесты, или даже пазлы – или вообще что-то совсем не характерное для стратегической игры?

Стив: Иногда игроку нужно будет собирать предметы или посещать определенные участки, чтобы получить доступ к другим, иногда – выполнять действия в определенной последовательности; но приключением является сама игра – начиная ее, вы не знаете, что ждет вас впереди. Вы просто боретесь с культом, а все остальное появляется позже, по мере прохождения пяти основных стадий сюжета. Со сменой декораций меняется и стиль игры, – если на третьем этапе вы ведете полномасштабную войну, то на пятом вы в первую очередь обследуете город и то, что под ним в происках силы, стоящей за Brood...

НИМ: Вернемся к сюжету. Что вдохновило вас на создание игры? Она возникла с нуля или основывается на какой-нибудь книге, которая так нравилась вам, что вы решили, что она заслуживает нового воплощения? Расскажите о создании игры – кто вы, какие игры любите, что вы создаете, создавая Abomination? Все слишком интересно для того, чтобы за игрой не стоял кто-то разбирающийся в играх и любящий их.

Стив: Abomination возник из моего интереса к книгам H.P. Lovecraft'a и созданному им миру Cthulhu, населенному полулюдьми-полуинопланетянами, древней и безумной расой – такой же, как враг в Abomination. Я исходил не из какой-то конкретной книги, а из всей серии, из богатого и правдоподобного мира, из его настроения. Работа над Abomination идет уже 2 года – у нас достаточно маленькая команда (10 человек); до Abomination я работал в Microprose над серией X-COM (я был главным дизайнером Terror From the Deep и продюсером Apocalypse). Я работаю в игровой индустрии 10 лет, и являюсь заядлым игроком – я играл во все, начиная с Atari 2600 и заканчивая последними играми для PC, за это время у подобралась огромная коллекция; сейчас я играю в MechWarrior 3, Kingpin, Zelda 64 и Starsiege Tribes.

Я бы хотел, чтобы Abomination запомнилась своим закрученным сюжетом, злобными монстрами и увлекательной игрой...

НИМ: И последнее. Единственный ролик с игровым движком, который мы видели, показывает очень симпатичные задники, но, похоже, что разрешение – 640*480 и анимация достаточно "рваная". Я не прав? Вы не даете никакой "технической" информации – разрешения, 3D-ускорители, просто что-нибудь привлекательное – поделитесь Все стремятся к реализму. У вас отличный мультяшный стиль, и нам кажется, что он будет оценен. Вы можете окончательно убедить нас?

Стив: Игра идет в 640*480 в тактической части и 800*600 в стратегической, и там, и там – 16-битный цвет. Мы сочетаем полигонных существ с тайловыми пререндеренными бэкграундами. Мы собираемся сделать поддержку 3Dfx – больше, лучше, ярче!!! А наш графический стиль не просто реалистичен, а гиперреалистичен – X-men плюс Day of the Dead! Технология уникальна – и вы увидите это, как только в конце июля выйдет демо. Все территория освещается в реальном времени, части тела летают по воздуху в соответствии с законами физики, а улицы быстро становятся красными – мы любим мясорубку!

Сварог

Павел Коротов

Жанр	RTS
Издатель	Явь
Разработчик	Alawar
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Дата выхода	Да пора бы уже
	Windaws 95, 98, NT (SP3)

Как признают сами разработчики из Alawar, детище - тот же Warcraft, но "быстрее, выше, сильнее". И вот мы, воспользовавшись любезно предоставленной демо-версией игры, постарались выяснить, насколько Сварог лучше своего зарубежного праотца?

Наверное, начать надо с того, чем эти две игры похожи. Обе - стратегии реального времени. В Свароге, как и в его знаменитом предшественнике - две расы: одна - племя лужевян, славяне по происхождению, другая - кранки, относящиеся к некоему западному Ордену. И вот воюют они не на жизнь, а насмерть на всякой-разной пересеченной местности, будь то дремучие леса или заснеженные поля, скалистые горы или плодородные равнины.

Воюют без Божьего благословения, ибо одни поклоняются древним деревянным божкам, в то время как другие - самому хозяину Тьмы, да не будет его имя названо. Великая цель кранков - вставить черную-пречерную плиту в легендарный Белый алтарь, и тогда тот превратится в Черный Обелиск, и тьма сокроет весь мир.

Вот так. Ни больше - ни меньше. Ну а что вы хотите, если с сюжетом игры алаваровцам помогал известный писатель-фантаст Михаил Успенский, автор таких произведений как "Там где нас нет", "Время оно" и многих других.

Но, как известно, в стратегии сюжет - еще не самое главное. Есть такое, без чего стратегии бывают редко.



Экономика должна быть!

В этом плане у игроков будет болеть голова по поводу трех видов полезных ископаемых: руды из глубоких шахт, древесины из зеленых лесов, пищи - брюквы из полей да ягод из леса, и денег - производной от трех других ресурсов.

Руда и древесина требуются для всевозможных построек, апгрейдов и прочих военных нужд. Пищей же кормится гражданское население, т.е. крестьяне и крестьянки. Каждому юниту из хранилища автоматически отчисляется некоторое количество еды; если же с продовольствием наступают перебои, то мирные жители начинают сами добывать себе средства к существованию. Сначала они ищут неприятелей, у которых можно было бы отобрать еду, а затем, если таковых поблизости не оказывается, дичают окончательно и начинают грабить всех кого ни попадя.

Воины получают зарплату не едой, а деньгами. Так что запасайтесь средствами: бунт военных намного опаснее крестьянского. Возможно, в окончательной версии игры даже будет предусмотрена кнопка, с помощью которой можно будет уволить солдата, т.е. превратить его в обычного крестьянина.

Единственный способ получения денег - сбор налогов, которыми облагается все гражданское население. Налоги - еще один механизм регулирования настроений в обществе. При большой ставке налога крестьяне более требовательны к тому, насколько регулярно их кормят и, если понимают, что кормят их плохо, начинают бунт. Если ставка налогов мала, у игрока заканчиваются деньги, и бунтуют уже военные.

Система вроде бы неплохая, но для стратегии реального времени шибко запутанная. Три вида ресурсов плюс бабки - это вам не пезантов в варкрафте штамповать.

В Свароге у вас будет не один, чего ожидает всякий нормальный стратег, прочитавший вступление, а два противника. Первый - собственно, вражеская армия, второй - "дикие полчища", в которые сбиваются дезертиры и прочие антиобщественные элементы. Эти неуправляемые орды будут нападать как на вас, так и на ваших противников.



Здания, движимые и не очень

Теперь о том, что можно из этой экономики извлечь полезного для развития хозяйства. Разумеется, все развитие народонаселения, как и в других стратегиях, основано на строительстве зданий. Постройки совершенно обыкновенны и по количеству малочисленны. Судите сами: изба - базовая постройка; шахта, в которой роют уголь; бараки, специализирующиеся на обучении добровольцев; кузница, где кузнецу отведена роль "апгрейдера" волонтеров в нормальных солдат; стрельбище - тренировочное место будущих лучников; конюшня, в которой солдаты превращаются в бравых кавалеристов и, наконец, школа магов, выпускающая волшебников (специализируются на боевых заклинаниях) и ведьм (прочие виды волшебства: лечение, напускание тумана и пр.).

К сожалению, в демо-версии можно строить только избы и еще три объекта, которых вы не найдете в перечне

зданий. В Сварoге к строениям относятся и военные машины, которые в других стратегиях обычно собираются на разных механизированных фабриках. Во-первых, это катапульта. Движется она медленно, перезаряжается еще медленнее, но зато обладает приличной убойной силой. Морской корабль и воздухоплавательная машина будут порасторопнее, однако обладают меньшей мощью.

Строятся все три достижения инженерной мысли, как и здания, простыми крестьянами. Причем для того, чтобы катапульта поехала, а корабль поплыл, необходимо посадить туда хотя бы одного "водителя". Летательная машина и катапульта могут перевозить максимум пять пассажиров, а корабль - аж десять, так что с высадкой десанта проблем возникать не будет. Меткость и скорость транспортного средства будет каким-то образом зависеть от меткости и скорости экипажа.



Жители нашей деревеньки

Пришло время рассказать о "народонаселении", т.е. о типах юнитов. Базовые, основные, главные - называйте как хотите - юниты - это крестьянин и крестьянка. Из них получаются все солдаты, маги и ведьмы. К тому же крестьянки добывают пропитание (тяжкое наследие советского времени?), а их супруги занимаются строительством, рубкой леса и работают в шахтах.

Процесс добычи ресурсов оформлен так, чтобы по минимуму загружать игрока рутинной работой. Крестьяне и крестьянки сами ищут лучшие места для добычи ресурсов или посадки урожая, и, найдя такое место, тащат добытое в избу. Уже оттуда пища и другие ресурсы автоматически распределяются между потребителями.

Кстати, примите к сведению - оставшиеся после боев трупы оказывают благодатное воздействие на плодородную почву. Т.е. удобренная мертвечинкой брюква будет крупнее обычной.

Если пехотинцы, лучники, кавалеристы, маги и ведьмы получаются апгрейдом крестьянина в соответствующем доме, то откуда же берутся сами крестьяне? Так вот, когда в избе одновременно оказываются крестьянин и крестьянка, они... задерживаются там на некоторое время. Первым выходит крестьянин, затем, через некоторое время крестьянка, а у порога избушки появляется маленький ребятеночек. Очень скоро дите превратится в прекра... превратится в крестьянина (или крестьянку - это уж как повезет). Предупреждая извращенные вопросы, отвечаю: нет, если завести в избушку двух крестьян ничего не произойдет; то же самое - с парой крестьянок. Результат не изменится (в смысле двойни не будет), если, кроме влюбленной пары в избушке будет присутствовать кто-то третий, четвертый или пятый. Как говорится, не поможет, но и не помешает.



Есть еще и особый тип юнитов - герои, которые обладают прокачанными характеристиками, нестандартной внешностью и кочуют вместе с вами от миссии к миссии. Некоторые моменты сюжета будут замешаны на их приключениях, правда, задания к "геройским" миссиям ожидаются достаточно стандартными: "освободить" и "отвести".

"Наши" vs. "Не наши"

Из написанного выше можно подумать, будто поведение юнитов лужевян и кранков будет абсолютно одинаковым и различия между двумя племенами будет чисто косметическим. Как бы не так! Перечислю только несколько отличий. Во-первых, у кранков не будет тяжелых пехотинцев. Вроде бы, подумаешь, отличие в один юнит. Ан нет. Из-за этого баланс характеристик юнитов у лужевян и кранков распределен по-разному. Да и славянский лучник и, скажем, немецкий арбалетчик - это две большие разницы.

Немцы будут дисциплинированнее в бою, тем более, что порядок будет поддерживать и конница, подталкивающая бегущих от дезертиров, назад, к полю боя. Далее, юниты лужевян предпочитают ходить по лесам, тогда как кранки всегда выбирают дорогу. Таких различий обещается очень много, но воочию мы сможем увидеть их только в окончательной версии игры - в бета-версии можно играть только за славян.

Смышленые витязи

Вот мы и разобрались с тем, что примерно представляет из себя Сварог, узнали, что за юниты и здания мы увидим в игре. Все? Даже и не думайте! Теперь время для тех, самых основных отличий от Warcraft, которыми так гордятся разработчики. Сами они называют эти различия "непредсказуемым поведением юнитов". Совершенно не факт, что солдат, которому вы отдадите приказ выполнит его в точности. Поведение бойцов, как ваших, так и "компьютерных", зависит от их настроения (которое, в свою очередь, связано с регулярностью получения воинами жалования), от степени ожесточенности атаки противника и даже от того, чьи трупы он чаще видит: "свои" или противника.

Уже по бета-версии видно, что компьютерный интеллект, построенный на параметрах агрессивность/трусость, работает и работает неплохо. Если на солдата напали, то другой находящийся поблизости воин может помочь атакуемому, а может и не помочь. Все зависит от настроения солдата и полученных ранее указаний. Не раз и не два у меня во время игры складывались вроде бы одинаковые ситуации, в которых солдаты вели себя совершенно по-разному. Впрочем, искусственный интеллект разработчикам еще дорабатывать и дорабатывать. К примеру, пехотинцы и кавале-

ристы никак не реагируют на обстрел с воздуха - если поблизости нет ни одного лучника, берите всю армию голыми руками (точнее, голыми крыльями). Но уже сейчас видно, что юниты в игре будут гораздо более независимыми от приказов игрока, чем в других стратегиях.

Интересно ведут себя отряды, за которых "думает" так называемый "коллективный разум" - солдаты, выделенные в одну группу (в одном отряде может быть до 12 юнитов) действуют более слаженно: ушедшие вперед поджидают отстающих, помогают друг другу в бою и прочее. К сожалению, в бете не предусмотрены кнопки для быстрого выделения групп и переключения между ними. Однако разработчики утверждают, что средств "запоминания" отрядов и последующего их вызова будет в игре предостаточно

Интерфейс игры вряд ли кому-то покажется в новинку. Выделение - левой кнопкой мыши, действие "по умолчанию" - правой. Единственное, к чему я не очень привык - для постройки здания надо удерживая Ctrl, выбрать одну из иконок со зданиями и лишь затем подыскать место для постройки.

Смотреть и слышать

Не последний по важности вопрос: "А как это выглядит и слышится?" Со всей отсутствующей у меня ответственностью, заявляю: выглядит приемлемо. Конечно, это просто обычная двухмерная стратегия, но юниты прорисованы вполне "на уровне" и "со штилем". Как лужевяне - здакие желтоволосые хитролицые увальни, так и кранки - белые как мел и напыщенные как императоры китайские, передвигаются весьма реалистично и отбрасывают на землю правдоподобные тени. Анимированные верхушки деревьев колышутся на ветру (правда, за деревьями игроку плохо видны юниты), а ландшафт: снег, горы, песок и болота - смотрится тоже "очень даже ничего".

В Свароге изображения солдат довольно крупны по размерам. Как говорят в Алаваре, это сделано, чтобы игроку психологически сложнее было строить отряды, состоящие из сотен солдат и посылать их, чтобы "задавить" противника.

Разработчики утверждают, что в движке Сварога предусмотрены четыре уровня высоты расположения юнитов. Два из них используются в бета-версии. На первом, наземно-наводном передвигаются, соответственно, сухопутные и морские войска. Второй нужен для летательных аппаратов. Неизвестно, будут ли использованы оставшиеся два уровня и, если будут, то как.

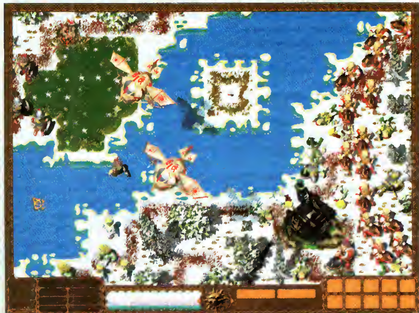
Разумеется, в игре есть стандартная миникарта со ставшим стандартом со времен Warcraft fog of war.

"Звучит это" тоже неплохо. Композиция, играющая в фоне откровенно порадовала. Пока что отсутствуют реплики юнитов, но не сомневаюсь, что алаваровцы смогут придумать что-нибудь забавное. Пока же остается только признать, что стук топора и парочка других встречающихся в игре звуков ничем не выделяются на фоне слышанного нами в других стратегиях.

Когда пользователей много

И какая же стратегия без мультиплеера? Да никакой. Вот и при установке беты Сварога в соответствующей папке появляется заманчиво выглядящая иконка: "Swarog Game via Internet". Увы, это всего лишь ссылка на сайт разработчиков. Но многопользовательская игра в Свароге все-таки будет. Причем для участия в мультиплеерном сражении можно будет привлечь игроков, управляемых искусственным интеллектом, которым разработчики даже предоставили возможность отпускать в адрес игроков ехидные реплики. Насколько они будут ехидными и насколько к месту - скоро узнаем.





Во что мы играли?

Для лучшего ознакомления с разнообразием условий, в которых может оказаться игрок, в предварительную версию встроены четыре уровня, каждый из которых вы начинаете с уже построенной базой и приличной армией. Названия уровней говорят сами за себя: heaven - рай для добычи полезных ископаемых, hell - ад, summer - летняя природа, winter - заснеженные поля. Играть можно только за славян. Цель уровней - "убить их всех", т. е. захватить базы кровожадных захватчиков. Именно "захватить", а не разрушить. Если долго атаковать здание, оно просто перейдет вам в подчинение, а вовсе не поляжет в руинах, как в других стратегиях.

Уровни никак не связаны между собой, хотя в окончательной версии будет присутствовать и кампания, и сюжет, наверное, не обойдется и без анимационных роликов.

Разумеется, в деме еще многого не хватает: нет индикаторов здоровья, сообщений о количестве добытых ресурсов... все это появится в окончательной версии игры.

На посошок

Что тут скажешь? Боюсь, что на фоне того, что нам демонстрируют стратегии последнего поколения, разработчикам Сварога придется ох как попотеть, чтобы потом не было мучительно больно за впустую потраченные годы и деньги. Главный подводный камень на пути игры – вторичность задумки, слабая по нынешним временам графика и замах на усложненный геймплей. Удастся ли Алавару, равняясь на престарелый Warcraft, привнести в жанр что-то новое?

Уже сейчас можно утверждать, что революции не произойдет. Будет ли игра увлекательной? Одно из двух :). В конечном счете, только сами игроки расставят все точки над i. Рублем расставят.

Владимир Веселов

Jagged Alliance 2
Агония Власти

Жанр	Пошаговая стратегия
Издатель в России	Бука
Разработчик	SirTech Canada
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM Windows 95, 98

Читатели любят интервью. Это вполне понятно, интересно ведь узнать, что думают о новой игре ее авторы, получить из первых рук сведения обо всех ее тонкостях, подводных течениях и т.д. Вот почему игровые издания наперебой печатают интервью с дизайнерами, менеджерами проектов, разработчиками уровней. Наш же журнал, руководствуясь вынесенным на обложку девизом, решил копать до самых корней. Поэтому вашему вниманию предлагается интервью с одним из героев игры, можно даже назвать его главным героем всех трех частей бессмертного сериала. Речь, натурально, идет об Иване Долвиче.

Не знаю как там, на Западе, а в России это, несомненно, самый любимый и почитаемый боец A.I.M. Его бессмертные фразы: "Я буду работать на тебя, проклятый капиталист!", "Я вижу врага, он меня не видит!" давно стали народными поговорками. Имея весьма высокие показатели, он, тем не менее, довольствовался сравнительно скромной оплатой, был готов влиться в вашу команду по первому зову и почти никогда не покидал ее по собственному почину. Правда, иногда в пылу боя начинал проявлять излишнюю самостоятельность. Впрочем, зачем я буду вам рассказывать то, что вы и без меня прекрасно знаете?

Воспользовавшись секретным паролем броузера Sir-FER, нам удалось выяснить местопребывание Ивана - он находился на излечении в главном госпитале Арулко. После недолгой, но исключительно бурной дискуссии один из наших лучших агентов согласился поехать (рискуя жизнью) в экзотическую страну, где количество обезьян на душу населения превышает все мыслимые пределы. Кампания по освобождению страны от власти жестокой диктаторши на тот момент еще далеко не завершилась, банды ее наемников продолжали атаковать мирные города и села, вот почему интервью было прервано самым неожиданным образом. Но все самое важное наш спецкорр успел вытянуть из Ивана Долвича, и, преодолев небольшие трудности с таможней (привез в качестве сувенира коготь тигра - подарок Ивана - спрятанным в стволе автомата Калашникова), вернулся в редакцию и передал вожделенную пленку лично в руки начштаба. Итак, вашему вниманию предлагается:

Эксклюзивное интервью, данное Иваном Долвичем нашему специальному корреспонденту в палате №6 Центрального Военного Госпиталя Арулко

Навигатор Игрового Мира: Добрый вечер, Иван! Извините, что беспокоим вас в редкие минуты отдыха, но застать вас дома практически невозможно.

Иван Долвич: Действительно, после того, как этот хвастун Майк закончил свою карьеру, я наконец-то стал пользоваться заслуженной популярностью. Контракты сыплются один за другим, так что дома я почти не бываю.

Н.И.М.: О новой системе найма A.I.M. мы, с вашего позволения, поговорим позднее, а сейчас, не могли бы вы рассказать о ситуации в Арулко, с чего все началось, и чем вы там занимаетесь?

И.Д.: Вообще-то я не политик, а солдат, так что все тонкости ситуации мне не известны, но кое-что рассказать могу. Арулко – небольшая южноамериканская страна с богатыми природными ресурсами. До недавнего времени правила в ней королевская династия Чивалдори. Лет десять назад наследный принц Энрико женился на нехорошей женщине Дейдране. Она устроила дворцовый переворот, убила короля, а наследный принц был вынужден скрываться на севере страны. Вскоре распространился слух о его гибели, однако, на самом деле он эмигрировал из страны и принялся искать союзников для ее освобождения. Дураков подставлять головы задарма не нашлось, но после того, как Энрико собрал некоторую сумму, ему удалось нанять специалиста по тайным операциям, который пригласил нас и вот теперь мы освобождаем несчастный народ от гнета самозванки.

(В качестве специалиста по тайным операциям выступает сам игрок. Прим. Н.И.М)

Н.И.М.: Правильно ли я вас понял, что ваш наниматель, этот самый "специалист по тайным операциям", участвует в войне вместе с вами?

И.Д.: Все верно, он зарегистрировался в A.I.M., прошел тестирование в Институте подготовки наемников, и теперь стал одним из нас.

Н.И.М.: А если он погибнет, операция будет провалена?

И.Д.: Нет, теперь уж мы и без него справимся.

Н.И.М.: А что это за Институт подготовки наемников? Новое учебное заведение?

И.Д.: Не совсем, скорее, это что-то вроде призывной комиссии. Любой желающий может обратиться туда, заполнить кучу анкет, ответить на массу вопросов, после чего получает возможность (если, конечно, удовлетворяет определенным критериям) принимать участие в операциях, организуемых A.I.M. Правда за это тестирование следует выложить довольно приличную сумму.

Н.И.М.: Не могли бы вы рассказать, что вообще случилось с A.I.M.? Откуда все эти страховые общества, похоронные конторы и прочее?

И.Д.: Во время операции на Метавире, да и в период тайных операций Гуса, A.I.M. была полуподпольной организацией по вербовке наемников. Собственно говоря, это был просто некий диспетчерский центр, обеспечивавший связь нанимателя с нанимаемыми. В отношения же между ними A.I.M. не вмешивалась, все решалось более-менее полюбовно. Однако проклятые капиталисты быстро смекнули, что эта организация может приносить неплохой доход, дело было поставлено на коммерческие





рельсы. Теперь имеется устав организации, регламентирующие условия найма и увольнения, типовые договора, разные формы страховки. Впрочем, я в этом не очень-то стремился разобраться, да и не всем нанимателям нужно знать тонкости. Достаточно иметь в виду, что, нанимая нового бойца, кроме ежедневной платы нужно единовременно затратить некоторую сумму на страховку. Если боец вернется домой живой и здоровый, эти деньги вам вернут.

Появились и разные формы оплаты; ежедневная, еженедельная, двухнедельная. Смысл тут в том, что наемник не может покинуть вас до истечения срока контракта, поэтому долгосрочные - предпочтительнее.

Н.И.М.: Как я заметил, есть и еще какая-то форма страховки?

И.Д.: Ну да, можно застраховать свои деньги, вложенные в наемника. Вы заключаете договор со страховой фирмой, согласно которому, если наемник погибнет до истечения срока контракта, вам возвращается неотработанная им сумма. Лично мне эта страховка не нравится, получается, что нанимателю выгодно прикончить своего бойца в конце срока найма. Хотя это отрицательно сказывается на морали отряда, и могут возникнуть сложности с наймом новых людей, но эти трудности можно преодолеть, устроив пышные похороны или послав цветы на его могилу.

Н.И.М.: Так вот почему среди подразделений A.I.M. появилась похоронная контора! Но неужели ее действие столь эффективно?

И.Д.: В некотором роде. Хотя она пока полностью не открыта, не все возможные заказы выполняет.

Н.И.М.: Чтобы закончить с финансовой стороной дела, расскажите, откуда берутся средства на финансирование операции.

И.Д.: Первоначальную сумму внес Энрико Чивалдоре, но она не велика, от 25 до 45 тысяч долларов. Практически ее хватило только для найма двух-трех бойцов на пару дней. По истечении этого срока пришлось перейти на самообеспечение. К счастью, в Арулко есть несколько шахт, в которых добывается серебро и золото. Захват этих шахт и их оборона составили первую фазу операции. Однако если в ваших руках будет только сама шахта, эксплуатировать ее как следует не удастся, некому будет работать на ней. Поэтому нужно выбить противника из прилегающего к шахте городка и установить там свою власть. Но и этого мало. Войска Дейдраны могут опять захватить какую-то часть городка, так что приходится налаживать там оборону из местных жителей.

Н.И.М.: То есть, как на Метавире, нанимать гвардейцев?

И.Д.: Не совсем. На Метавире вы просто брали какое-то число туземцев, раздавали им пистолеты и все. В Арулко же нужно научить жителей пользоваться оружием, тактике боя и прочим премудростям. Приходится выделять для занятий одного-двух ваших бойцов и затрачивать некоторую сумму денег на вооружение. Чем опытнее ваш боец, чем больше у него показатель лидерства, тем быстрее проходит обучение. За один прием можно обучить до десяти бойцов ополчения, всего же в секторе может быть не более тридцати. Между прочим, работают они даром, не то, что на Метавире, где была какая-то дурацкая система, люди сами себя защищают, а ты им за это плати.

Н.И.М.: Можно ли перебрасывать ополчение из сектора в сектор?

И.Д.: Можно, но только в пределах данного города.

Н.И.М.: А насколько эффективно это ополчение?

И.Д.: Первоначально они воюют числом, а не уменьем, но постепенно положение меняется. В процессе боевых действий ополченцы повышают свои навыки, так что кто-то из них переходит в разряд регулярных, а потом и элиты. Последние могут противостоять отборным войскам противника почти на равных.

Н.И.М.: А нельзя ли переводить ополченцев, так сказать, в регулярные войска и брать их на операции?

И.Д.: Нет, ничего подобного делать нельзя. Впрочем, среди местных жителей довольно сильна оппозиция Дейдране, поэтому многие из них охотно вступают в наш отряд безо всякого содержания или за символическую плату. Среди них попадаются довольно опытные бойцы, могущие принести большую пользу. Например, лидер повстанцев Мигель после первой нашей встречи выделил нам свою санитарку Айру, потом, когда мы освободили два или три города, отправил к нам своего лучшего бойца Димитрия, и, наконец, присоединился сам со своим ближайшим помощником.

Н.И.М.: А как происходит эта вербовка добровольцев?

И.Д.: Ну, приходится уговаривать. Вы знаете, вообще в Арулко очень много разговоров. Местных жителей масса и почти все не прочь с вами поговорить. Кто-то сообщает важные сведения, кто-то обращается с просьбами, а кое-кто и не прочь оказать какую-то реальную помощь. Правда народ сильно запуган, поэтому разговорить некоторых очень трудно, приходится быть настоящим дипломатом. Если же повести разговор неправильно, нейтральный персонаж вдруг может обозлиться, достать автомат и открыть военные действия.

Н.И.М.: А с какими просьбами обращаются к вам местные жители?

И.Д.: С самыми разными. Застрявшие по причине начала военных действий в Арулко туристы просят помочь им выбраться отсюда, суля за это большие деньги. Одна мамаша умоляла найти ее ушедшего из дому сына. Некий частный детектив предложил помочь ему в розыске нескольких скрывающихся на территории страны преступников, пообещав поделиться гонораром. Ну, и так далее.

Н.И.М.: Вы упомянули, что кое-кто может оказать вам реальную помощь. Какую именно?

И.Д.: Иногда довольно значительную. Например, владелец механической мастерской быстро и сравнительно дешево ремонтирует наше оружие и амуницию. Некий бродячий торговец снабжает гранатами

и взрывчаткой. Врачи местной больницы помогают нашим докторам лечить раненых

Н.И.М.: Вернемся к военным действиям. Я слышал, они теперь идут круглосуточно?

И.Д.: Именно так. На Метавире существовало некое джентльменское соглашение воевать только днем, в кампании Гуса вообще на каждую операцию отводилось определенное время. В Арулко же бои могут происходить и днем и ночью. Точно также происходят перемещения между секторами, тренировки, лечение раненых и все остальное. Конечно, выдержать хотя бы пару-тройку дней непрерывных боев не в состоянии даже профессионалы из A.I.M. Приходится давать им отдых, укладывать спать. К счастью все мы народ неприверидливый, нам не нужны мягкие постели, так что спать мы можем где угодно и когда угодно.

Н.И.М.: Передвижение между секторами происходит по-прежнему пешком?

И.Д.: Не только. Еще в начале кампании мы повстречали на одной из дорог старину Гамуса, помните, на Метавире он был одним из проводников, потом какое-то время принимал участие в операциях A.I.M.? После этого он украл где-то фургон мороженщика и отправился бродить по свету, на наше счастье его занесло в Арулко. Мне удалось уговорить Гамуса присоединиться к нам вместе с фургоном, так что мы обзавелись транспортным средством. Правда, достать бензин в Арулко практически невозможно, так что он больше стоит, чем ездит. Зато позднее мы купили у одного из местных жителей джип, после чего он обязался снабжать нас горючим. На этом транспорте можно кататься сколько угодно, только приходится время от времени заезжать на заправку. На аэродроме в Драссене мы обнаружили вертолет, потом долго искали его пилота по всем окружающим болотам. Нашли, но толку от этого пока мало, в Арулко имеется несколько зенитно-ракетных комплексов, пока мы не захватим их, летать над страной опасно.





Н.И.М.: Значит, Гамус опять среди вас, это радует, он мне всегда нравился. А почему я не вижу в вашей команде лучшего механика всех времен и народов Спека?

И.Д.: А он больше не член A.I.M. Более того, Спек организовал альтернативную вербовочную организацию M.E.R.C., собрал туда неудачников прежних кампаний (вроде Бифа), добавил к ним всяких искателей приключений и теперь предлагает их услуги по совершенно смешным ценам, да еще безо всякой возни со страховками, контрактами и т.д. К тому же, расплачиваться с ними можно не регулярно, как с бойцами A.I.M., а от случая к случаю, когда лишние деньги есть.

Н.И.М.: И что представляют собой эти воины?

И.Д.: Большинство из них годятся только для сбора трофеев и переноса их из сектора в сектор, в бою от них толку мало. Но есть несколько человек, имеющих неплохие показатели в технике и медицине, вот их можно использовать по прямому назначению.

Н.И.М.: А что, боеприпасы, оружие и снаряжение по-прежнему приходится добывать у неприятеля? Но ведь одним из подразделений A.I.M. является оружейный магазин?

И.Д.: Да в этом магазине не всегда есть то, что нужно. И доставляют заказы они не в любой сектор, а только на аэродром Драссенна или на склад в Медуну. Трофеи же при ведении активных боевых действий весьма обильны, так что можно ограничиться ими. Больше того, среди трофеев попадаются образцы оружия, которое выпускается только на секретном заводе Дейдраны. Это особые ручные ракетометы, очень мощные, одного-двух попаданий из них достаточно чтобы завалить самого сильного врага. Правда, пользоваться ими могут не все.

Н.И.М.: Интересный факт. Раз уж мы заговорили об оружии, расскажите нашим читателям, какие новшества имеются в этом разделе?

И.Д.: Особых новшеств нет, разве что возможность вести из некоторых видов оружия огонь очередями и бить по площадям. Оружия стало очень много, причем показатели отдельных образцов весьма близки друг к другу, так что иногда трудно решить, на чем остановиться. Радует, что в Арулко осело довольно много оружия советского образца, родные АКМ, снайперские винтовки Драгунова и т.д. Лично я предпочитаю эту технику всей прочей. Правда, с боеприпасами к ней туговато, ведь правительственные войска в основном воюют натовским оружием.

Богаче стал и выбор гранат, появились новые образцы химических, некоторые из них столь сильны, что даже противогаз не всегда спасает. Есть и тяжелое вооружение – гранатометы и минометы, а войска Дейдраны в столице и окрестностях используют танки. Правда, из-за нехватки горючего, они вкопаны в землю и играют роль неподвижных огневых точек.

Н.И.М.: Наверное, бороться с танками очень трудно?

И.Д.: Да нет, не очень. Если есть соответствующее оружие, конечно. Достаточно двух попаданий из базуки, и танк готов. А из миномета, при удачном попадании, можно развалить эту коробку и с одного выстрела. Вот если ничего этого нет, приходится повозиться, подползать к танку вплотную, используя малейшее укрытие и забрасывать его гранатами. Или закладывать взрывчатку, правда большинство образцов в этом случае не очень эф-

фективны, приходится тратить по три-четыре заряда.

Н.И.М.: С оружием, вроде бы, все ясно. А как обстоит дело с защитой?

И.Д.: Нормально. Есть несколько образцов шлемов, бронежилетов и бронештанов. Причем все это можно модернизировать, так что максимальная защита может предотвращать до 90% ущерба от попаданий пуль.

Н.И.М.: Кстати, мы забыли рассказать нашим читателям о модернизации оружия. Как обстоит дело с этим, по-прежнему приходится заниматься кустарщиной, собирать из обрезков труб приставки к автоматам?

И.Д.: Можно действовать и так, всякого железного хлама в Арулко хватает и наши умельцы с его помощью очень удачно апгрейдят оружие. Но можно использовать и фабричные приспособления, всякие насадки на дробовики для увеличения кучности боя, подставки для снайперских винтовок и пр. Естественно, не забыты глушители, оптические прицелы (причем можно оснащать оружие одновременно и тем и другим). Появилось и такое полезное приспособление, как лазерная указка для подсветки цели.

Н.И.М.: Сколько же предметов может одновременно носить с собой боец A.I.M.?

И.Д.: Определенно сказать трудно. Дело в том, что дурацкая система жилетов с разным числом карманов ушла в прошлое. Неизвестный кутюрье создал для нас универсальный костюм, имеющий восемь маленьких карманов и четыре больших. Громоздкие предметы, такие как винтовки, автоматы и т.д., можно носить только в больших карманах, более мелкие (пистолеты, гранаты, боеприпасы) в маленьких. В то же время, если в малый карман можно положить, скажем, две обоймы к "Калашникову", то в большой карман их влезет четыре. Вот и получается, что общее число предметов зависит от того, какие это предметы и как их размещать. Впрочем, увлекаться размещением максимального числа предметов не стоит. Дело в том, что каждая штуковина имеет какой-то вес, чем тяжелее амуниция, тем боец медленнее передвигается и быстрее устает. Как вы понимаете, в бою это имеет большое значение.

Н.И.М.: А в каком режиме идут бои, говорят, существует некая смесь реального времени и походовости?

И.Д.: Да никакой смеси нет. Все происходит как на Метавире, нет противника – реальное время, есть противник – походовый режим. Отличие только в том, что там походовый режим начинался после появления неприятеля в секторе, теперь же, если неприятель и присутствует в секторе, но вы его не видите и не слышите, режим остается реальным. Более того, потеряв контакт с противником после двух-трех ходов, вы опять возвращаетесь к реальному времени. Что интересно, можно использовать реальное время для совершения кое-каких боевых действий, ну, там, гранаты кидать, взрывчатку закладывать и т.д.

Н.И.М.: А как теперь взрывчатка взаимодействует с окружающей средой? Можно ли взрывать стены, заборы и прочее?

И.Д.: Еще как можно! Взрывчаткой теперь можно развалить абсолютно все, пожалуй, только горы ей не по зубам. Впрочем, не только взрывчаткой. Специальными ножницами можно резать проволочные заборы, камнями бить стекла, ломиком взламывать ящики и шкафы. И многое, многое другое.

Н.И.М.: А как вы относитесь к возможности залезать на крыши зданий?

И.Д.: Очень даже хорошо отношусь. Жаль, только, не на все крыши залезать можно, двускатные почему-то недоступны. Да и на некоторые высокие дома не попасть. Зато заборы и изгороди можно преодолевать все.

Н.И.М.: А правду ли мне сказали, что вы лежите в госпитале после схватки с тиграми? Неужели кроме противника приходится сражаться и с дикими животными?

И.Д.: Правда. Во время правления Дейдраны в стране расплодились тигры-людоеды, при перемещении между секторами приходится сталкиваться с ними довольно часто. Но тигры, это еще не самое страшное. В глубине одной из шахт завелась какая-то жуткая нечисть, какие-то мутанты. Время от времени они выходят на поверхность и нападают на местное население. Сейчас мы как раз собираемся спуститься в эту шахту и разобраться с ними.

Н.И.М.: Еще нашим читателям хотелось бы узнать...

И.Д.: Извините, больше не имею возможности с вами разговаривать. Рысь вышел на связь, передает, что там опять какие-то уроды лезут. До встречи!

Вот так закончилось это необычное интервью. Впрочем, ответы на большинство вопросов мы все же получили, ну а на оставшиеся придется ответить самостоятельно. Заодно расскажу и о том, о чем Иван, в силу понятных всем причин, сказать не мог.

В игре применена оригинальная система "фиксированных ошибок", поэтому излюбленная многими игроками тактика "выстрелил – промахнулся, перезагрузился – выстрелил – попал" тут не подходит. Сколько бы раз вы не возвращались к сохраненной игре,



ваш боец будет промахиваться. Это накладывает довольно жесткие требования к стилю вашего командования и качествам бойцов. Впрочем, обмануть компьютер все равно можно, просто чуть измените ситуацию – присядьте или встаньте, пальните не одиночным, а очередью и т.д.

Спешу также сказать, что благодаря проделанной компанией "Бука" кропотливой работе вы имеете возможность приобрести легальную русифицированную версию игры, и по весьма доступной цене. "Jewel box" стоит не намного дороже пиратских копий, а по качеству превосходит их на голову. Игра озвучена действительно профессиональными актерами, со здоровым юмором и множеством оригинальных находок. Кроме всего прочего, приобретя легальную копию, вы становитесь участником конкурса, организованного компанией "Бука" и нашим журналом.

Ну вот, пожалуй, и все. Счастливой вам игры и больших успехов в деле освобождения Арулко!

P.S. От редактора: По итогам закрытого тайного голосования было принято волевое решение наградить спецкора почетным орденом за трудовые и прочие заслуги, вручение награды и состоялось на днях в колонном зале Дома Союзов. Присутствовавшие коллеги горячо поздравили героя, а по окончании церемонии устроили в его честь небольшой банкет, сопровождавшийся праздничным салютом из отобранного у таможни АКМ. Израсходовав восемь обойм и вызвав легкое недовольство у жителей окрестных домов, сотрудники редакции усталые, но довольные возвратились в штаб-квартиру.

Игровой интерес	●●●●●●●●●◐
Графика	●●●●●●●●◐○
Звук и музыка	●●●●●●●●◐○
Оригинальность	●●●●●●○○○○

Рейтинг 8.1

Время освоения: от 0.5 до 1.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Родион Романович

Dungeon Keeper II

Жанр	RTS/RPG/3D action
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Bullfrog
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	64 Mb RAM, 3D-уск.
Multiplayer	LAN, Internet

Выписывать начало к статье по такой игре - занятие сложное и веселое одновременно. Потому что вопрос, как и раньше (да и всегда), стоит исключительно ребром - "To kill... or not to kill...?". Склоняющихся к первой точке зрения большинство, это очевидно даже из аксиомоподобной теории эволюции извращенца Дарвина, истреблявшего в трюме корабля "Бигль" бедных животных (см. Виктора П.). Позиции же второго взгляда на мир до того ничтожны, что их совсем не хочется обсуждать. Пацифистов ели, едят и будут есть, примите это как факт, как часть устройства нашей глупой вселенной (можно и с Большой буквы). Поэтому повестка дня совершенно самопроизвольно вытекает из данных нехитрых умозаключений. Итак..?

TO KILL!!!............ (ровно 13 точек).

Лепота

Концепция DK, принесшая Bullfrog столько призовых мест, была признана гениальной; это дало разработчикам повод не только не менять ее радикально, но и вовсе оградить от каких-либо пертурбаций. Вторая часть делалась с плохо скрываемым расчетом на узнавание ее широкими массами. Расчет уже начал себя оправдывать (при одном взгляде на список фанатских сайтов мое и так не безупречное душевное равновесие стало совсем уж... того...), а к моменту прочтения вами этих слов, вероятно, будет делать это уже в полную силу. Но голый расчет в карман не положишь. Должны же быть удовлетворены надежды на лучшее, сопровождаемые ушезакладывающими криками, что-де "в DK II будет то, в DK II будет се, и еще не то там будет!". Так вот, позвольте прояснить ситуацию: оно там действительно есть! Большая часть новшеств приятна, меньшая - не столь уж и тешит; но все это несущественно, поскольку, даже, если выскрести все сусеки, на долю прогресса придется вряд ли более 20 процентов. А в остальном Dungeon как был Keeper'ом, так им и остался. Но, усвоив этот великолепный факт, все же приступим.



■ Вот в ЭТО трансформировалась замечательная карта из первого DK

Я, как человек восприимчивый и впечатлительный, всегда выдвигал на первый план эстетические чувства. В свое время DK удалось немало польстить им (причины мы здесь упоминать не будем). Теперь игра сурово обточена под некогда бывшие новыми веяния; лозунг "*Direct3D любой ценой!*" уже давно устало свисает перед титановой дверью, загораживающей вход в редакцию. В Bullfrog люди правильно осознают текущий момент, и DK II с вашего согласия оснащает машину DirectX'ом версии 6.1. Небольшая проблема состоит в том, что после первого запуска игра разрывает отношения с Voodoo-акселераторами, но ее можно уговорить не делать этого простым редактированием реестра (честь и хвала лучшему из секретных агентов нашей конторы, доставляющему по просьбе Родины ценные сведения - бравому Plague J. Pestilence'у). Впрочем, не осведомленные о таком фокусе владельцы Voodoo могут сильно расстроиться; поэтому - призыв: активней читайте любимый журнал!

Однако вернемся к эстетике. Уверенно можно говорить об "оправдании доверия" и "не посрамлении чести"; честное пионерское, графика игры западает в душу не меньше, чем в свое время графика DK. Можно попытаться выразить недовольство, скажем, "квадратными" текстурами или грубостью полигонных моделей персонажей и предметов интерьера, но, как говорит в таких случаях один мой коллега по учебе, "к черту подробности!". Присоединяюсь, скромно считая, что при наличествующих спецэффектах обсуждение изъянов движка именуется мелочностью. Будем же великодушны, тем более что все предпосылки для этого имеются. Посмотрите на молнии и файрболы, вдохните цветные отблески и отсветы (в просторечии "real-time lighting"), ощутите игру теней и... нет, говорить я более не в силах, я умолкаю (ибо ослеплен). Впрочем, позвольте еще один меркантильный момент, касающийся software-варианта: он (рендеринг) вполне пристоен, где-то даже красив, да и скорость дает неплохую. На PII-350, конечно. На меньшее лучше не рассчитывать. Говорю как очевидец.



Помнится, камера DK была немалым достижением игровой индустрии; здесь она "явилась логическим развитием". Присутствуют три фиксированных вида на события, есть и три настраиваемых камеры. Масштабирование мало ограничено, так что каждый сможет менять высоту полета по мере надобности. Да, вид из глаз, реализуемый через заклинание Possess Creature, никуда не делся, но с ним случилось... к ним кое-что произошло. Наш репортаж с места событий см. ниже по тексту.

Если совершившиеся изменения в графике можно считать эволюционными, закономерными, то легкая трансформация интерфейса была произведена в угоду не совсем понятно чему. Что-то не припомню, чтобы интерфейс управления в DK кем-либо воспринимался отрицательно. Впрочем, пугаться не стоит: перемены действительно настолько "легкие", что даже сложно сказать, лучше сделался интерфейс или хуже. Панель перекочевала вниз экрана, и при желании ее размеры можно серьезно минимизировать, но тогда значительно снизится информативность. В целом же все по-прежнему, и на привыкание к новой инкарнации интерфейса сложно затратить более получаса.

Слегка преобразовался звук. Для начала, "голос за кадром", хриплый такой баритон, так восторгавший нас мрачностью сообщений, теперь стал каким-то другим (нашли нового актера?). Он стал хуже, объективно хуже; что-то утратилось, потерялось, изменились ли интонации, актер попался бесталанный - черт его знает,



■ Теперь над головой каждого персонажа болтается дурацкая "шапочка", на которой обозначен его текущий уровень

но воспринимается уже не так. Остальной звук неплох, если слушать через пятивольтовые колонки, и замечателен, если в наушниках на хорошей карте с включенным QSound. Страшней всего приходится в шкуре выбранного монстра, особенно если бродишь спокойно по коридорам, а тут из-за угла навстречу выходит поздороваться Lord of the Land с десятком вассалов. О, как они топочут сзади, как сильнО ощущение загоняемой жертвы! Музыка поддерживает атмосферу, кафедральный хор в случае драки вдруг сменяется чем-то более динамичным, и понеслась! Классно, ради таких вещей стоит обзавестись каким-нибудь Creative SB Live! и наслаждаться.

А заставки, заставки! Архив черного и белого юмора, существующий в головах дизайнеров Bullfrog, на экране воплотился в прелестные высококачественнейшие ролики, единственный недостаток которых состоит в их краткости.

Пойдем в номера!

Чувствуется, ключевым словцом сегодняшней статьи будет "изменения", вернее, их легкое отсутствие. Вот и теперь, касаясь геймплея, нам не избежать...

Начало каждого этапа однозначно, как ракета в лоб: в центре вашего микрокосмоса мерно бьется Dungeon Heart, теперь, кстати, и в самом деле похожее на сердце. Рядом бессмысленно бегают импы в количестве совершенно n'ном; если такое количество не соответствует вашим архитектурным потребностям, его можно изменить к лучшему с помощью заклинания Create Imp (и "We create Imps" станет вашим девизом). Вот тут всех нас и поджидает первый нонсенс (с точки зрения первой части, конечно), нюанс, парадокс или закономерность - назовите как хотите. В общем, производимые вами заклинания казна оплачивать отказывается. Теперь в расход вместо денег пускается куда более естественная мана (на скринах - в левом верхнем углу). В отсутствие волшебства мана тихо себе накапливается, достигая порой предела в 200000 у.е., а в стремительном бою, наоборот, с непропорциональной скоростью расходуется, докатываясь до значений, близких к нулю. На мой взгляд, с точки зрения геймплея и сюжета это правильное новшество, кроме того, расходовать бесплатную ману куда приятнее, чем просаживать на магических фокусах живые деньги. К слову, мана накапливается тем стремительнее, чем больше территорий вам удалось объединить под своей светлой властью. Таким образом, экспансия приобретает дополнительный смысл.

Развитие подземелья происходит по классическим законам; все то же рытье пещер различной формы и площади, и возведение на приватизированной территории "построек". Последние перекочевали из предыдущей части практически без изменений; появилось, впрочем, и кое-что ранее невиданное. Откровенным ноу-хау является казино - крайне забавное учреждение (если следовать логике авторов, в следующей части игры можно ожидать появления борделя. А что? Вы только посмотрите на здешних Mistress!). Получив жилплощадь и провизию, устав на тренировках, монстры начинают жаловаться на скуку и требовать relax'а. Заработанные деньги оттягивают им карманы. И тут вы строите казино. Довольные чудища устремляются туда и просаживают деньги, которые вновь попадают в ваш



кошелек (вот он, круговорот золота в природе!). Оттянувшись, все объявляют вас лучшим в мире Властелином. Все счастливы.

Однако после посещения казино ребятам не помешает слегка поработать. Для этой цели как нельзя более пригодна Combat Pit. Сбрасываемые туда монстры (кстати, плененные враги прекрасно подходят на роль мальчиков для битья) начинают кровавую междоусобицу и, буквальным образом, накапливают опыт на костях друг друга. Для пущей эффективности не забывайте лечить подопечных! Предвижу, что в связи с подобными сведениями у части непросвещенных читателей может возникнуть вопрос о правомерности использование этой жестокой забавы на фоне наличия Training Room. Все объяснимо, о наигуманнейшие: ни один монстр не может, тренируясь в спортзале, повысить свой уровень выше четвертого. Такова наша с вами теперь вуаля (она же селяви)! Принцип "тяжело в учении..." частично утратил свою актуальность. Меньше теории, больше практики!

Список технологий и производств, призванных слегка ускорить расчленение врага, обогатился ныне несколькими знатными наименованиями. Sentry Trap являет собой пушку, стреляющую огненными ядрами, несколько экземпляров способны серьезно поумерить наглость нападающих. Barricade - не более чем заграждение, но если умело пользоваться этими



■ До чего же умилительная харя! Bile Demon, если кто сомневается



Spike Trap в действии

штуками, можно выстраивать небольшие форты или сдерживать крупную армию атакующих в узком коридоре. Наступив на Spike Trap, враг неожиданно почувствует, как снизу в него вонзаются метровые железные шипы, вызывающие легкий испуг, стремительно переходящий в тяжкие телесные повреждения. Для отпугивания вражеских импов весьма неплоха Fear Trap, распространяющая вокруг себя флюиды ужаса; импы, сломя голову, бегут жаловаться начальству. Старые, но не слишком добрые (в смысле - гуманные) Poison Gas Trap и Boulder Trap все еще с нами. Да здравствуют узкие коридоры и крепкие двери! Впрочем, главная правда про технологии заключается не в этом. Посмотрим правде в глаза, в ее маленькие, злобные, недоверчивые глазки и увидим там вот что: открытие новой технологии происходит раз и навсегда, если, скажем, на пятом этапе вы узнали секрет производства пушек, то на шестом и далее он будет доступен изначально. Ну что тут скажешь? Жестокий удар по постной роже gameplay'ного однообразия. Троекратное ура. Громче!

Все счастливы

Вопрос "кто все?" был одним из самых животрепещущих за то время, пока ХП 2 пребывал в стадии разработки. Люди интересовались, кто, так сказать, будет населять Подземелье-2 и биться за нашу темную честь с этими... мудрыми-добрыми-вечными... как их бишь?.. ну да, героями.



Black Khight и Gablin радуются выигрышу в казино

Если память не изменяет мне со склерозом, в первой части игры жило, ело и дралось 16 типов существ (импов в расчет не берем). Здесь количество видов вассалов равно 15, и кое-кого из прежних мы уже никогда не увидим (например, пауки и драконы исчезли навек). Зато объявилось несколько новых монстров. Среди наиболее характерных - саламандры, темные эльфы и воры. Первые напоминают Demon Spawn'а, прежде всего способностью перемещаться по лаве; вторые - местные бойцы отряда ворошиловских стрелков. Вселившись в Dark Elf'а, вы сможете аккуратно навести прицел на наиболее симпатичного отдаленного противника и влепить стрелу ему прямо в левый глаз. Вор, по-английски именующийся словом со спорным переводом Rogue, обладает способностью малозаметно проникать в лагерь антагониста и производить там разведку или шухер - по желанию. Ронять слова о таких героях, как Dark Angels или Black Khights уже не хватает вдохновения - их надо видеть. Знаменитые последовательницы садомазохистского движения "Мясо на мыло" Mistress, как и раньше, смущают молодежь сладострастными стонами, доносящимися из Torture Chamber; теперь они стали еще сексуальнее - покупайте wallpaper for Windows от Bullfrog; увидев Mistress в паре с Horned Reaper'ом, терзаемая завистью Лара Крофт попросту удавилась бы на шнурках от ботинок в публичном сортире. Bile Demon все так же жирен, все так же ленив, жрет за девятерых, но и дерется - только трупы выноси. Все они красавцы, конечно, но все же только подчиненные, солдаты; роль генералиссимуса у Horny не отнимет никто. В Интернете среди поклонников DK существует сложившийся культ Horned Reaper'а - чтобы в этом убедиться, достаточно денек побродить по фанатским сайтам. Bullfrog, кропотливо улавливающая частицы успеха, не побрезговала выступить и на этом фронте. Теперь Horny не просто самый крутой монстр на бугре, но и самый главный ваш союзник; именно союзник - он приходит, когда его вызывают, но не дает собой управлять; он сам выполняет необходимую работу по сбору урожая. Он вступает в амплуа в Intro, он собирает магические кристаллы с трупов поверженных Лордов, он, призванный на помощь заклинанием Summon, разносит в пух вражеское войско. Теперь в его внешности меньше от свиньи и больше от злодея; чем-то он мне напомнил самого Diablo. Гляньте скрины. Вылитый Люцифер, правда? То kill..., однозначно.

Поведение ваших подопечных в отрыве от производства определяется, как и ранее, преимущественно их душевным настроем. Если вдруг вам на минуту показалось, что можно немного отдохнуть и расслабиться, наблюдение за жителями подземной коммуналки может немало вас позабавить. Зрелище старательно работающих троллей или закатывающегося в свою яму Bile Demon'а способно вызвать умиление у бывалого Хранителя, а у людей неподготовленных просто вышибает слезу (некоторые рыдают от счастья). А казино, казино! Как нервно похаживают азартные гоблины вокруг столов с фишками, стремительно просаживая заработанное золото! Иногда вдруг отчаявшийся от задержки зарплаты или с голодухи монстр пытается устроить акцию протеста, но - увы! - его поведение (то есть перемещение по номерам и биение по голове всех встречных и поперечных) не вызывает у товарищей понимания и сочувствия. Диссидента быстро приводят в бессознательное состояние, и подвернувшийся имп тащит неподвижное тело в тюрьму. Педагогика, воспитание детей! В общем, колхоз стоит, жизнь идет, и коровы плодятся. Да здравствует пятилетка!

Базары и разборки

Однако не стоит забывать, что будни (а выходных у нас нет) Властелина Подземелий проходят вовсе не в созерцании своих подданных. Недолгий срок, отпущенный на развитие, проходит, и к Сердцу Подземелья начинают подбираться охотники до чужого добра и жизней. "You'll never defeat me" или что-то в этом роде кричат они, бросаясь на бастионы и контрэскарпы. Вот тут-то они и ошибаются! Набрав охапку добровольцев, мы вступаем в бой.

Люди, более-менее тщательно отслеживавшие процесс создания DK II, могут вспомнить, что Bullfrog некогда пророчила серьезные изменения в схеме боя. Предполагалось, что 3D придет и поставит всех на свои места, в том числе и буквально. Ну, помните - "Bile Demon, загородив своей тушей узкий проход,... не больше одного монстра на квадратный метр..." - и так далее. Это правда, но лишь отчасти. Загородить проход можно, но Bile Demon'а быстро сносят, тощие Dark Elf'ы и Skeleton'ы вступают в бой, и получается всеобщая свалка, каковые нам не раз случалось наблюдать в первой части. В общем, если 3D что и изменил(о), то к тактике это имеет не слишком прямое отношение. Зато появились два архиважных фактора, которые надо сразу начинать учитывать, если из подземелья потянуло ароматом керосина. Первый - сбрасываемые на голову врага монстры приобрели неприятное свойство принимать близко к сердцу столкновение с землей и некоторое время после него очухи-



■ По полю танки грохотали...

ваться. Значит, крепко стоящих на ногах врагов в этом момент полезно угостить молнией, чтобы они тоже отдыхали. Второй момент называется "fear rating" и определяет чуждое патриотам из первой части нежелание монстра выступать против значительно превосходящих сил противника. Монстр позорно бежит с поля боя и отказывается атаковать до тех пор, пока вы не снабдите его компаньонами. Весьма правдоподобно. Однако в целом, замечу, бои и походы остались прежними; ну и бог с ним, честное слово - есть предчувствие, что это не вызовет общественных волнений и массовых демонстраций.

Магия также дает мало оснований назвать баталии изменившимися. Система боевой магии в первой части была несложна, а каждый ее элемент великолепно применим - тамошний баланс родился усилиями дизайнеров-тестеров и прожил долгую счастливую жизнь. Вторая часть игры практически не пострадала от каких-либо новаторств. Разве что фирменное заклинание Possess Creature теперь не является нашей неотъемлемой собственностью с самого начала, а исследуется в процессе, где-то на третьем-четвертом уровне и беззастенчиво кушает ману. Да, кажется, мы вверху обещали кое-что прояснить относительно этой суровой ability, которая суть "элементы 3D action". Так вот - этих элементов



стало больше, пусть ненамного, но больше. В масштабную резню, как и прежде, в шкуре монстра лучше не вступать - кроме красивого зрелища, ничего полезного из этой затеи не выйдет. Но вот драки один на один, или против двух-трех противников - это пожалуйста, это с удовольствием, особенно если вы - неукротимый фанат действий от первого лица в любом проявлении. Кроме того, никто лучше вас не разберет по деталям осложняющую жизнь вражескую ловушку - подбегаете, бьете, уворачиваетесь, бам!, бах!, - и все, проход свободен. Проникновение в стан врага в виде Rogue - тоже недетская забава; а уж укладывать противника Dark Elf'ом в снайперском режиме и вовсе славно; живо вспоминается Delta Force и компания. Короче, "элементы" наконец-то встали почти в полный рост и теперь заставляют с собой считаться. Овладевание телом и способностями монстров идет полным ходом! Из комнаты Alrick'a уже слышен шепот: "Deathmatch...to kill...".

Первым делом самолеты

Начиная эту главу, я долго думал, а стоит ли вообще ее писать. С одной стороны - правду в мешке не утаишь, с другой - можно вызвать волну несогласия, могущую ударить меня о подводные камни обвинений в ламерстве. Однако, вспомнив замученную на первом курсе древнюю таиландскую мудрость ("Платон мне друг, но истина дороже", если кому интересно), понял, что во избежание угрызений совести надо сказать все.

Основное изменение геймплея состоит в достаточно быстро прогрессирующем увеличении его сложности. Если в первой части интеллектуально сформировавшемуся игроку почти не приходилось свирепо грызть коврик



для мыши на почве ставшей очевидной невозможности пройти 10-15-20-й этап, то здесь такое встречается, начиная с определенного момента, довольно часто. Проблемы с прохождением начинают щекотать вас примерно с того момента, когда появляются миссии на время (да-да, есть и такие; не знаю, скольким это новшество покажется сомнительным, но намучаются все). Через пару этапов проблемы уже начинают отвешивать легкие тумаки; еще через пару-тройку они дают вам хук в нижнюю челюсть; чтобы оправиться от нокаута и не полезть в Сеть за тренером, надо обладать известным упорством. К счастью, все поголовно сотрудники редакции наделены этим полезным качеством в завидном избытке, так что, если все получится, читателям суждено увидеть гайд.

P.S. Верные привычке учитывать при написании ревью все доступные мнения, мы не поленились поискать альтернативу сей статье. И нашли. Читайте:

The Bottom Line: Dungeon Keeper 2 is Dungeon Keeper 1 with some minor enhancements and most of the same old problems that the first one had. It's still fun to play for a while, and it's different enough that you might want to play a level or two between other games — but we can't see anybody rushing home from work, hoping to beat the next level.

Вот так. Однако TCP/IP-multiplayer поддерживается, несмотря даже на существование альтернативных мнений. Но лаг будет, я предчувствую...

P.S. Изменения, внесенные в блок AI, почти не заметны...

Игровой интерес ●●●●●●●●●○
Графика ●●●●●●●●●○
Звук и музыка ●●●●●●●●○○
Оригинальность ●●●●●●●○○○

Рейтинг 8.6

Время освоения: от 0.5 до 2 часов
Сложность: высокая
Знание английского: обязательно

Ян Масарский aka Plague J. Pestilence

Total Annihilation: Kingdoms

Жанр	RTS
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Cavedog Entertainment
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 300, 128 Mb RAM
Multiplayer	Internet, LAN

У TA:K есть одна немаловажная особенность. Она в непосредственном родстве с Total Annihilation. Для многих (и для меня в том числе) это словосочетание свято. Или было свято, что не меняет сути. А суть в том, что ни о какой "беспристрастной" оценке здесь и речи быть не может. Сравнения будут проводиться, нравится вам это или нет.

Без малого два года назад Total Annihilation явил свой лик миру. И был этот лик прекрасен, и пережили многие серьезный перелом во взглядах на RTS, и поняли, что нет им жизни без ТА. Глаза их горели, как горели мои глаза (по свидетельствам очевидцев), когда я первый раз увидел, как истребитель идет на перехват бомбардировщика.



А видели ли вы, как Gaat Gun прицеливается и меняет стволы после каждого смертоносным выстрела? А случалось ли вам... Стоп. Стоп! Как поется в песне, "избавь Господь меня от тех воспоминаний". Иначе это ревью превратится в сборник ностальгических мемуаров. А вспомнить, клянусь Коммандером, есть что!

ТА рулил сердца и души своих приверженцев, "аннигиляторов"; мы продирались сквозь жуткие тормоза в игре и несинхронизированные лаги в мультиплеере, но нам было весело, ибо там оставалось еще столько неизведанного... ТА потихоньку получал свои награды, занимал первые места во всевозможных чартах, завоевывал высокие рейтинги в журналах... А спустя несколько месяцев отец ТА, лидер проекта Chris Taylor покинул Cavedog, чтобы основать новую компанию. Незадолго до этого было объявлено о начале работы над фэнтезийной RTS на движке ТА. Игра называлась Total Annihilation: Kingdoms. Место лидера проекта занял Clayton Kauzlaric, главный художественный дизайнер оригинального ТА, человек отнюдь не "левый".

С тех пор прошло полтора года. Работа над TA:K закончена. Я могу сказать сразу - TA:K не превзошла своего прародителя. Она не потрясет нас так, как потряс ТА. Пережив и восхищенное удивление, и горькое разочарование, и, наконец, интерес и уважение к добротности игры, я, наконец, могу сказать свое веское слово о TA:K.

Сделайте нам красиво

Каждому, кто видел ТА, должно быть интересно: "Что же они там сделали с движком?". Движок, напомню, работает с 3D-моделями юнитов на заранее отрендеренных картах. Карты обладают данными по высоте - где стоит холм, там одно значение высоты, где поле - там другое. Юниты, которые 3D, реагируют на это соответственно, и создается впечатление, что вот, мол, да, действительно, гигантский жук ползет на горку. Масштабировать и вертеть карту нельзя (но и не особо надо, если честно).

Тогда, в 97-м, это выглядело зело круто. Сейчас, в силу понятных причин, уже не настолько. Но, несмотря на некую моральную устарелость движка, TA:K радует глаз и даже в чем-то поражает воображение.

На визуальном фронте впереди всех - анимация и детализированность юнитов. Описывать это словами, в общем, довольно бессмысленно. Это надо видеть.

Помню ТА... Танки, проезжая мимо врага, поворачивают свои башни, сохраняя направление движения, пушка следит за целью, потом БАХ! - и видно, как ствол уходит назад во время выстрела. Слегка качнувшись от отдачи, танк неторопливо поворачивает башню обратно - цель уничтожена. Но тут откуда-то из-за пределов видимости прилетают ракеты - раз-раз, и наш героический танк, слегка тряхнув экран *резким* взрывом (а взрыв только таким и должен быть), оставляет после себя груду металлолома. В этом был Стиль ТА.

TA:K не уронил марку. Прежде всего, не оправдались опасения, что живые люди будут выглядеть так же угловато, как роботы. Ничего подобного. Скажу больше - это самые лучшие 3D юниты, которые я когда-либо видел. Детализированность, обилие анимации и ее качество - все сделано в лучших традициях Cavedog, то есть просто *круто*.

Арбалетчики заряжают стрелу, прицеливаются, чпок! - стрела полетела к цели. Дракон машет крыльями и "ложится на крыло" для поворота. Корабли гребут веслами, лошади скачут галопом, мортиру сначала прочищают и только потом заряжают ядро (полчаса, блин, заряжают... Но красиво) - перечислять можно долго. Будете играть - сами увидите.

Спецэффекты тоже не подкачали. При постройке и починке - магической, ясное дело, - и колдующий и... ммм..."колдуемый" - оба окутаны волшебными искрами, причем у каждой





расы - своего цвета. Пламя, молнии, магические субстанции... До цветного динамического освещения еще не дошли, но смотрится уже весьма приятственно. Как грица, "еще не Новый Год, но уже можно выпить".

Но, чтоб жизнь вам медом не казалась, скажу следующее: все это гладко и замечательно лишь до тех пор, пока не начинаются ТОРМОЗА. А они начнутся, поверьте. И не надо мне про ваш P3 и TNT2. Все равно будет тормозить. Здешняя красота требует не просто жертв, а чего-то вроде самопожертвования.

"Он сказал "TNT2"... Эх-х-хехехе..." Да, все правильно. Поддержка 3D акселераторов, отсутствие которой вызывало недоумение в TA, теперь реализована. Однако особенности движка дают себя знать. В ответ на это самое недоумение Cavedog'овцы говорили, что с поддержкой 3D акселераторов TA идет *еще* медленнее. А здесь мы видим, что ведь не врали! "Акселерация" добавляет эффектов, но не скорости. *В лучшем случае* - не медленнее, чем с программным рендерингом. Парадоксально, но факт. Немного альфа-блендинга для огня и магических искорок, полупрозрачный туман войны - вот практически и все отличия от программного варианта. Так что мой вам совет - играйте на software.

Догоним и перегоним StarCraft

Такая мысль приходит в голову, когда узнаешь про количество рас в TA:K. TA часто ругали, что Arm и Core ничем друг от друга не отличаются. Это слишком сильно сказано, но юниты обеих сторон действительно были эквивалентны друг другу, без каких бы то ни было существенных преимуществ или недостатков. Различия усилились с появлением дополнительных юнитов, но не изменили ситуацию кардинально (для TA:K Cavedog тоже, кстати, планирует разрабатывать дополнительные юниты, пока не сказано, с какой периодичностью. На момент написания статьи еще ничего не выпустили, начать обещались через неделю).

А тут у нас аж четыре расы. Все четыре действительно отличаются друг от друга, причем сильно. И, хотя делать окончательные суждения об этом рано, но особого дисбаланса вроде не наблюдается. Камень с души, ей богу...

Самое время рассказать, откуда эти расы взялись. Сюжет TA был, помнится, написан в лучших традициях квейкерской аскетичности, то есть "ничего лишнего" :). Сюжет "Королевств" изменил этой концепции. Мануал на 83-х страницах довольно подробно рассказывает про фэнтезийный мир Darien, причем рассказывает интересно. Но здесь нам надо знать только основы.

Жил-был гипермощный маг Garacaius, и было у него два сына и две дочери. Все, понятное дело, тоже маги. Будучи всемогущим властителем этого самого Дариена, Гаракайус поставил своих отпрысков наместниками в четырех пределах мира. Старшему, Elsin'y, досталась прекрасная страна Aramon; Thirsha, старшая дочь, стала править континентом Zhon; Lokken, второй сын, воцарился над мрачными землями Taros, а Kirenna, младшая дочь, возглавила островное государство Veruna. Каждому из них Гаракайус дал по могущественному талисману, символу одной из стихий. Элсину из Арамона - Землю, Тирше из Зона (не из "зоны", не путайте...) - Воздух, Локкену, правителю Тароса - Огонь, Киренне из Веруны - Воду.

Все царствуют, все хорошо, но вдруг батяня Гаракайус возьми да и исчезни без следа! Вот тут-то и начинается самое интересное...

Поскольку это фэнтези, то без борьбы Добра и Зла никак не обойтись. Alignment у нас распределился следующим образом: Арамон (Земля) и Веруна (Вода) - Добро, Зон (Воздух) и Тарос (Огонь) - Зло. Перечислять все сильные и слабые стороны здесь нужды нет, а различия и так очевидны. Все особенности я вам напишу позже в гайде, послушайте теперь лучше про singleplayer.

Не чини то, что не сломано

Горькое разочарование, упомянутое мной в начале, было испытано из-за двух вещей - вот этого самого single-player'а и AI.

Из-за жгучего, очевидно, желания сориганальничать кампанию Cavedog'овцы реализовали как-то совсем не по-людски. Начнем с того, что она одна. Не четыре за каждую сторону, а одна на всех. Стороны нам придется менять на ходу, причем в совершенно непредсказуемом порядке. Не успеешь привыкнуть к одной стороне - уже играй за другую. В каждой новой миссии - новые юниты, а их на каждую сторону около двадцати, не считая зданий и укреплений. Не то, чтобы запутываешься вусмерть, но как-то... непоследовательно, что ли... В общем, это оригинально и все такое, но мне такая схема не по душе. Хотя я знаю тех, кому это-то как раз и нравится...

Гораздо противнее в кампании другое. Она до неприличия легкая. Первые десять миссий проходятся за *полчаса*! Все вместе! Миссий всего 48, так что десять - это порядочная часть. Кое-где надо просто провести группу юнитов в какое-то место. Даже убивать никого не надо! Позор! Причем это делается в большинстве случаев так - указываешь это место на карте и сидишь, дремлешь... Или, к примеру, одна из миссий за Арамон: демонстрация пушек в действии. Миссия закончится успешно, даже если *вообще ни разу ни прикоснуться к управлению*! Нет, я, конечно, понимаю, что надо разнообразить постоянный "kill 'em all", но не такими же зверскими способами! Короче, огорчение одно, а не кампания. Играйте в skirmish лучше.

Второе огорчение - AI. В данном случае совершенно справедлива классическая расшифровка "Искусственный Идиот". Не пойму, в чем дело, но AI как ваших юнитов, так и компьютера, стал *хуже*, чем в TA!

Загадочность русской души отдыхает по сравнению с загадочностью AI в TA:K. Пример: ставим патруль. У всех - наступательный режим AI. Показывается враг. Наши: ноль внимания. Враг подходит. Часть пытается что-то предпринять. Остальные с умным видом продолжают ходить туда-сюда. Их обстреливают издалека. Наши: "А нам все равно". На них идут врукопашную. Наши: некоторые отбиваются, остальные деликатно пытаются обойти врага, чтобы продолжить маршрут. Еще тупее:

рядом стоят наши же лучники. Треть стреляет, остальные бамбук курят. Ставки, должно быть, делают. “Как думаешь, наши победят?”. “Не-а”. “Минуту продержатся?”. “Пожалуй...”. “А вот и нет!”. “Спорим?”. “Разбей”.

У всех задан один и тот же режим! Почему одни дерутся, а другие нет? Психологическая предрасположенность?.. Таких приколов я вам могу рассказать килобайт на десять, причем главный прикол в том, что никогда не знаешь, как они себя поведут. Все время надо с ними нянькаться. Это ба-аальшой минус. Выпустили игру с глюкавым AI, а теперь патч обещают... Нехорошо! Ну, дай бог, хоть патч дело поправит...

Гляди-ка, Вань, какие клоуны...

Поругали-поругали - и хватит. Пережив горькое разочарование, переходим к интересу и уважению к добротности игры. Ибо, проведя должное количество времени за игрой, человек не может к ним не перейти.

Когда игра ничем не может удивить, вот хоть совсем чуть-чуть - это отстой. Ибо скучно. Игра должна поражать воображение. Но просто удивлять - это только полдела. *Приятно* удивлять - вот особенность рулезной игры. А теперь отгадайте, к чему я это говорю?

Три вещи в ТА:К меня приятно поразили. Нет, не так. Меня много чего приятно поразило, но эти три - больше всего.

Первая: система нанесения урона. Я читал о ней в превьюшках, но к началу игры как-то запамятовал. И вот смотрю - лучники вроде выносят моих пехотинцев “на раз”, а тут что-то слишком долго мочат один несчастный Lodestone. Ну я и вспомнил - так ведь конечно! Урон, наносимый юнитом, зависит от того, *кому он его наносит!* А ведь логично, черт возьми! Вот как в реальной жизни – для того, чтобы убить человека, достаточно одной стрелы (ну двух). А чтобы раздолбать этими стрелами, скажем, телегу, это ж сколько надо стрел туда вбухать! Так и здесь. Я как осознал, сколько всевозможных конфигураций эффективности защиты/нападения, так сразу и это... впечатлился. Как отойду слегка, так сразу напишу гайд по этому делу...



Вторая: экспа. Все юниты получают experience за убийства, и, соответственно, повышают свой уровень. Как видите, у нас сейчас без элементов RPG никуда... Что меня поразило, так это *насколько* ветераны с высоким уровнем круче таких же, но еще “девственных” юнитов. Делают как сынков! Кроме того, что тоже приятно, ветеран меняется даже внешне. Прям как наши братки, ветераны в ТА:К обрастают золотом пропорционально своей крутизне. Может, нам в патче еще и распальцовочку сделают? :)

Ну и третья: Зон. Вообще, описанию таких вещей место, конечно, в гайде, но это просто настолько здорово, что нельзя удержаться. У Зонцев... Блин, так и тянет написать “Зонцевских”... Что поделать, тяжелое наследие криминального прошлого. Но не зря, ох не зря они их так назвали... Прям чтоб нарочно все время какие-то бандитские ассоциации возникали. Короче, ладно, вот вам - Zhon. У них очень оригинальная концепция построения базы - ее (базы) просто нет! Не в том плане, что они там нищие или еще что-то. Просто у них все здания заменены юнитами! И они не просто перелетают с места на место, а быстренько так ходят на своих двоих и даже атакуют. Живые такие, веселые... Первый раз вижу, чтобы концепция кочевнической расы была реализована настолько полно, честное слово. А Тирша, королева ихняя, так еще и летает (зараза)...

Who do you want to annihilate today?

Третья страница на исходе, а я еще столько всего важного не рассказал! А ведь это добрый признак... Так всегда бывает с хорошими играми. Про систему ресурсов не рассказал, про карты; да что там - про магию не упомянул! Но ладно, это все в гайд... Скажу лишь несколько вещей, которые вам полезно знать, прежде чем вы возьмете в руки меч, заготовите заклинания и пойдете всех ДАВИТЬ.

По-настоящему игра раскрывается только в мультиплеере. Вы не поверите, сколько приятых неожиданностей (rush в первые 3 минуты игры, к примеру) свалится на вашу голову. ТА:К - отличная альтернатива СтарКрафту, играть по-настоящему весело. Нет-нет, я не посягаю на святое, но и от Старого надо отдыхать время от времени. Как там... “Спя-а-ат уста-алые Терра-аны, Зе-ерги спя-а-ат...”. А может - глядишь - и втянетесь. Multiplayer ТА:К - это руль! Вы уж поверьте мне на слово, а то придется объяснять почему - а это еще килобайт десять текста. Полянский не простит мне такого объема статьи (да ему просто завидно ;).

Интерфейс, чтоб вы знали - еще лучше, чем в ТА. А это означает - просто само Удобство. Даже клавиши можно переназначать. Звук в игре весьма посредственный - мало его. Музыка озадачивает - сама по себе как музыка - неплоха, но совсем не подходит к игре! Вызывает в воображении какие-то мирные пейзажи и тучные пастбища, а не бешеную жатву Смерти. Непорядок.

Если то, что не СтарКрафт, может быть круто, то это - круто.

Игровой интерес ●●●●●●●●○○
Графика ●●●●●●●●○○
Звук и музыка ●●●●●●○○○○
Оригинальность ●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.6

Время освоения: 5 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Денис Гусев

The Operational Art of War 2

Жанр	Wargame
Издатель	Talonsoft
Разработчик	Talonsoft
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Multiplayer	PBEM

Неугомонная Talonsoft ни на секунду не прекращает служить своим фанатам. Как будто на Олимпе боги воргеймов непрерывно и неизменно один за другим куют совершеннейшие шедевры, по сравнению с которыми Panzer General 2 - просто детский сад. В конце концов, они придумают такую универсальную и безликую систему, которая будет без напряжения моделировать любые сражения любой эпохи и будет совершенна и проста как шахматы. А пока во главе череды классических воргеймов от Talonsoft утвердилась The Operational Art of War 2, неумолимо близкая к идеалу и посвященная всевозможным конфликтам второй половины нашего столетия.

What if

Глубокий сакральный смысл всех исторических воргеймов - предоставить игроку возможность почувствовать себя могущественным полководцем и переиграть уже давно свершившиеся битвы в надежде своими усилиями изменить ход событий или понять, что изменить ничего нельзя. То есть каждый раз решается вопрос "А что если?". "А что если бы я был Гитлером? Уж я бы до Москвы дорвался!".

На деле эта мысль часто развивается и воплощается в выдуманные битвы, в историю, которой никогда не было: столкновение НАТО и Советского Союза, высадка японцев в Сан-Франциско, штурм немцами Великобритании и т.д. Потенциальных врагов стравливают и получают фантастические дополнительные сценарии. Все это здорово, потому как удовлетворяет потребность стратега воевать бесконечно.

Стервятники НАТО

Вторую мировую и Американскую гражданскую можно считать колоссальным полигоном для испытаний. Разработчиков так и подмывает создать что-нибудь о любимом Севере и кошмарном Юге, о добрейших союзниках и злобных фашистах. Но все же это приедается... А ведь самая новейшая история полна маленьких столкновений, разительно отличающихся от первых двух мировых и множества гражданских войн.

В этой игре все новое - это хорошо подделанное старое. В 1965 году страны Варшавского договора под предводительством сверхдержавы СССР решают одним ударом стереть с лица Земли перегнивший капитализм, вынуждая безобидное НАТО защищаться от агрессии. Изумительно, но в 1984 году в независимом сценарии социалистический лагерь испытывает схожее желание и атакует бедных империалистов на территории Западной Германии. Эта навязчивая идея не дает разработчикам покоя: в 1969 году случилось коварное и полномасштабное нападение советских вооруженных сил на Китай: оказывается, русские хотят войны столь сильно, что спят и видят глобус СССР.

А из множества реальных конфликтов хочется выделить чудо из чудес "Бурю в пустыне". Поверка моральной устойчивости: симпатизируете стервятникам НАТО - бомбите Ирак, хочется американцам насолить - защищайте Хусейна до потери пульса. Дополнительно рекомендуется наказать янки во Вьетнаме. Сценарии богаты по содержанию - Пакистан против Индии, Китай против Тайваня и прочее.

Реализация

Тем, кто махал танковыми кулаками в Великую Отечественную, придется адаптироваться к современным особенностям ведения боя. Точность, мощность и дальнобойность вооружения многократно увеличились, появились средства массового поражения. Вспомните Югославию: крылатые ракеты очень убедительны. А химическое и ядерное оружие вообще вне конкуренции.

Каждый сценарий ограничен количеством ходов, кои лимитированы по времени. Совершая передвижение юнитов и назначая атаки, вы исчерпываете отведенное время, по истечению которого начинаются бои и выводится статистика. Получается, что всем за один ход отдать приказ просто не успеваешь, так уж задумано.

Любые аналогии с Panzer General 2 и East Front 2 здесь неуместны. Видите ли, на одном гексе могут располагаться очень много войск, чем достигается концентрация сил и настоящая правдоподобность. Юниты не однородны, и если вы видите танчик, то у подразделения помимо, скажем, пехоты и ПВО на вооружении находятся еще и бронетехника, которую вам и показывают как самое убойный и многочисленный юнит.

Подготовка каждой атаки здесь более ответственное занятие, чем в иных воргеймах. Надо определить, чем конкретно собираетесь наступать, назначить поддержку авиацией или артиллерией, указать предельно допустимые потери. То есть можно заставить юнит брать укрепления противника любой ценой, только надо помнить, что цена действительно может оказаться дорогой. И, может статься, образуются новые рядовые Райаны, нуждающиеся во спасении.



■ "Буря в пустыне", читой избиение Ирака

В игре есть специальные события, которые оживляют медленное течение войны и вносят разнообразие. Они носят случайный характер в том смысле, что заявленное происшествие может произойти с определенной вероятностью. Например, с такого-то по такой-то ход, возможно, у противника появится подкрепление или активизируются партизаны, или при взятии ключевого города снабжение врага резко ухудшится. Кроме того, пресса периодически сообщает и комментирует последние вести с фронтов.

Глобально

В этом сложном воргейме ничего гениального не наблюдается. Но по мелочам он обставит множество себе подобных. Создается впечатление, что видимое на экране есть не чудовищная абстракция, а реалистичное отражение трудностей управления неповоротливой военной машины.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Оригинальность	●●●●●●○○○○
Рейтинг	**7.1**

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Леонтий Тютелев

EA Sports 2000

Все-таки, цивилизованные отношения между производителями игрового софта и прессы данный софт по косточкам разбирающей - это очень хорошо. В этом лично я еще раз убедился, получив прямиком с E3 очень приятный во всех отношениях компакт-диск под названием EA Sports 2000. Как не трудно догадаться, сей уникальный сидиром является систематизированным сводом планов EA по созданию спортивных и не только симуляторов, релиз которых намечен на канун и непосредственно на год 2000.

Признаюсь, всегда грешным делом считал спортивное подразделение американского игрового гиганта весьма плодовитой и размашистой игровой компанией, однако то, что предстало моим глазам на предложенном компакт-диске (даже при таком подобострастном отношении к деятельности EA Sports) явилось настоящим откровением (ну очень всего много). В общем, думаю, я уже достаточно заинтриговал вас и пора приступить к обзору находящихся в разработке проектов спортивного и не только плана.







Развитие классических тем

Чтобы не томить вас ожиданием, скажу сразу, в наступающем году мы вновь встретимся с продолжениями классических серий спортивных игрушек, посвященных трем китам игровых видов спорта – футболу, баскетболу и хоккею. Нетрудно догадаться, что каждая из перечисленных игр в названии будет иметь приставку 2000, а также нести в себе ряд новшеств и усовершенствований. Давайте рассмотрим разработки в отдельности.

На первом месте, по понятным причинам футбол – самая популярная игра всех времен и народов. Новый симулятор будет по традиции называться FIFA, плюс, как уже говорилось 2000. Итого – налицо одно из наиболее ожидаемых творений от мастеров спортивного жанра – FIFA 2000. Чего ждать от сиквела самой удачной спортивной игры за всю историю существования рассматриваемого жанра? Ответ прост и ни в коей мере не спорен. Исключительно успеха, любви со стороны игроков и массовых продаж.

Новый футбольный симулятор вберет в себя все то лучшее, что было создано EA Sports за историю создания футбольных симуляторов и, разумеется, блеснет кое-какими новшествами. Сами разработчики акцентируют внимание на следующих вещицах. Во-первых, традиционно большой выбор команд. Всего планируется создать порядка 15 национальных чемпионатов со всеми клубами и составами игроков. Во-вторых, измененная форма проведения сезона. Кубковые баталии и поединки на первенство страны, как и в реальной жизни, будут идти рука об руку. По итогам сезона вы сможете попасть в розыгрыш еврокубков (если выступали удачно) или же вылететь в низший дивизион. В-третьих, помимо команд существующих в настоящий момент времени в игре вы обнаружите 40 так называемых “классических” коллективов. Пока не известно будут эти команды сборными или клубами. Скорее всего, в игре мы встретим и то и другое.

В плане игрового процесса мы также получим некоторые новые возможности. К сожалению, их будет не так много, как хотелось бы.

Воссоздав довольно правдоподобно картину футбольного поединка еще пару лет назад, EA Sports обрекли себя на постоянный поиск и внедрение в последующие свои игры мелких деталей, которые сделали бы новые симуляторы еще реалистичней и правдоподобней. Сейчас этот процесс в самом разгаре. В общем и целом, новый движок не будет кардинально отличаться от того, что был применен в FIFA 99. Однако он приукрасится дополнительными штрихами, по проработке более глубокими. Так, engine нового симулятора способен будет просчитывать столкновения игроков в воздухе, во время борьбы за верховой мяч. Игрок, который выпрыгивает из-за спины, с легкостью может уложить находящегося перед ним товарища на газон, заработав предупреждение. Футболисты, как настоящие профессионалы будут вести силовую борьбу за каждый кусочек игрового пространства. В FIFA 2000 – плечами и локтями.

Не оставят в стороне и детали оформления. Мощные акселераторы вкупе с традиционно сильными графическими решениями, которые применяются в спортивных играх от EA Sports, стопроцентно поразят наше воображение, а комментаторы и вовсе станут вести трансляции с виртуальных стадионов как живые. Иными словами, нет никаких сомнений в том, что футбол нового тысячелетия окажется большой удачей и привлечет в стан поклонников спортивных игр новых людей. Ищете игру на прилавках, как обычно, осенью.

Ситуацию и с готовящимся баскетбольным проектом американских разработчиков также можно охарактеризовать как весьма заманчивую и многообещающую. Оно и понятно, симулятор первой по популярности спортивной игры в США практически никогда не получался доделанным, вот и стараются программисты сейчас изо всех сил, дабы ублажить многочисленного “меряканского” болельщика.

NBA Live 2000 прямо спешит одарить игроков кое-какими интересными деталями. Одним из ключе-

вых достоинств разработки станет возможность игры один на один "по уличным правилам" за любого игрока Национальной Баскетбольной Ассоциации (интересно, кто возьмет верх в противоборстве Шакила О'Нила и Магси Боггза?).

По вполне понятным причинам не обойдется без короткого "флэшбэка". На этот раз разработчики предлагают нам принять участие в концовках наиболее драматичных поединков из истории НБА. Что ж, довольно заманчиво будет ощутить себя Майклом Джорданом, отправляющим победный мяч в корзину Кливленда или легендарным Мэджиком Джонсоном, который классическим крюком похоронил в одной из финальных серий восьмидесятых надежды другого кита тех времен Boston Celtics на очередное чемпионство.

Стоит обратить ваше внимание на один очень интересный факт. В списке ключевых особенностей игры присутствует такая строчка: "Все самые популярные европейские игроки". Наконец-то, заокеанские менеджеры осознали, что баскетбол любят не только в США. Быть может, в скором времени нам стоит рассчитывать на симулятор Евролиги от EA Sports?

По поводу всего остального. Игру снабдят улучшенной анимацией игроков (выражения лиц и новые фразы из уст баскетболистов во время матча получат логическое развитие). Как и в футбольном симуляторе, гораздо более живым и непредсказуемым станет комментатор. Графика проекта будет существенным образом улучшена. Появления игры стоит ожидать в ноябре 1999 года, параллельно с началом регулярного чемпионата НБА.

Теперь настала пора поговорить о самой мужской игре, о хоккее. К сожалению, по поводу NHL 2000 не так много информации. Известно, например, что вы непринужденно сможете руководить своим клубом на протяжении целого сезона в Интернете.

Возможен интересный вариант игры, названный Dynasty Mode. По замыслу разработчиков довольно приятно взять под свое руководство некогда великий клуб, который ныне влачит жалкое существование в роли аутсайдера, и привести его к победе в Кубке Стэнли.

Ситуация с физической моделью и игровым процессом на фоне углубления и того и другого в футбольном и баскетбольном симуляторе выглядит несколько странно. Создатели игры обещают нам, что играть в новый хоккей станет еще легче и веселей, чем это было раньше. Особый упор делается на фактор скорости. Мол, это самая быстрая спортивная игра и времени на раздумья не останется – "бей-беги". Остается надеяться лишь, что данный тезис не будет реализован в ущерб игровому процессу и уровню искусственного интеллекта.

В списке клавиш, ответственных за поведение игрока на площадке появится пополнение. Называется оно весьма красноречиво – Big Hit, что на русский язык можно перевести не иначе как "Могучий Удар". Этот незамысловатый прием позволит нам вволю покуражится над оппонентами, размазывая тех по красиво украшенным рекламой бортам... но не стоит забывать, что и противники обладают идентичными способностями.

На редкость жизненно поведут себя трибуны во время поединка. Так, если вы "летите" с разницей шайбы в три, болельщики стыдливо притихнут. Но стоит подсократить разрыв, как трибуны оживут и своим неистовством подвигнут вас на решающий штурм. А за кадром в это время будет истошно кричать не в меру возбужденный комментатор. Графически NHL 2000 окажется очень красивой игрой, причем авторы берут на себя смелость гарантировать высокое быстродействие даже на средних машинах. Осталось подождать да середины осени и проверить данный тезис. О хоккее пока все.

Спорт на колесах

С некоторых пор EA Sports стали довольно пристально поглядывать в сторону сектора спортивных состязаний, посвященного авто и мотогонкам. Доброе имя компании и немалый опыт разработчиков наглядно продемонстрировали, что в общих чертах эксперимент прошел удачно. Два проекта, один из которых был посвящен мотоциклам (SBK World Championship), а другой – любимый американцами овалам (NASCAR Revolution) не прошли незамеченными, а первый даже удостоился звания хита. В общем, игроками и журналистами потенциал был признан. Оставалось лишь наиболее полно его реализовать. И EA Sports принялись за работу без промедления.

Для начала было анонсировано продолжение мотохита. На осень 1999 года намечен релиз проекта, который именуется Superbike 2000 и, по сути, является полноценным сиквелом оригинала. С улучшениями и новшествами, разумеется.

В новом мотосимуляторе игроку предложат на выбор 13 реальных треков, 6 наименований мотоциклов и 26 настоящих гонщиков. Каждая гонка будет сопровождаться комментариями специалиста до и после заезда. Обещают сверхреалистичную графику с обилием маленьких деталей, и просто чудную анимацию. Говорят, мы сможем почувствовать, как трется об асфальт коленка в поворотах.

Многопользовательская игра также не оставлена в стороне. Для любителей непосредственно близкого общения – игра за одним компом (сплит-скрин), для тех, кто боится получить от неудачливого соперника в глаз – более безопасный способ выяснения отношений – Ин-













тернет.

Вспомните, какой была физическая модель оригинального SBK в режиме симуляции. Так вот, этого "хардкора" разработчикам оказалось мало, и они решили еще малость "углУбить и расширить". В общем, без руля можно будет просто сразу не играть, настолько правдоподобно будет вести себя мотоцикл.





Не подведут и управляемые искусственно оппоненты. Ярко выраженное нахальство им не к лицу, а вот четкое понимание ситуации и хладнокровие со стороны противников окажутся как нельзя более кстати и в серьезном симуляторе. Иными словами, хорошая будет игрушка, надо ждать.

Следующий проект, который лично для меня представляет ну очень большой интерес – симулятор первой Формулы. Вот где нужно проявиться высочайшей степени профессионализм, чтобы добиться признания. Сколько симуляторов Формулы было и сколько еще будет, а по-настоящему народными стали только два – Grand Prix 2 от Microprose, да творение Ubi Soft – Formula 1 Racing Simulation. Как говорится, раз, два – и обчелся. Так что же за формула грозится выйти из-под пера EA Sports?

Сами разработчики абсолютно неоригинально уверены, что их детище станет прорывом в жанре, неким новым словом, каким-то стандартом и все такое. Лично я в таких случаях нахальным авторам предпочитаю не верить. Но, как и у каждого человека, у вашего покорного есть слабые места. Лично я питаю симпатию к EA Sports и почему-то верю, что у ребят получится. Быть может, творение не будет столь оригинально и революционно, как заявляется, все же кажется, что играть в Formula 1 Championship будет интересно. Посудите сами. Разве может быть не интригующей игрушка, которая щеголяет лицензией на использование всех конюшен и пилотов Формулы 1. Даже новички в лице BAR незамедлительно обнаружат свое существование. Естественно, принимать участников заездов будут реальные автодромы, среди которых и впервые засветившийся на звездном небосклоне "королевы автоспорта" этап в Малайзии. Игрок сможет настраивать болид и избирать уровень сложности, а соревнования будут проходить при меняющихся погодных условиях.

Особенно аппетитно и ново выглядит возможность общения пилота с боксами в целях изменения стратегии на гонку. Не менее интересно и то, как подобная возможность будет реализована.

Красивая графика, хороший AI, громкий и разнообразный звук и удобный интерфейс по идее подведут черту под достоинствами игры. И я думаю, новая Формула, которая должна объявиться зимой 1999, нас не разочарует.

Следующим в длинной очереди около двери с табличкой "релиз" оказался еще один симулятор мотоциклов. Логично предположить, что не кольцевых спортивных, а каких-то еще. Допустим, кроссовых. Верно. Новое творение имеет рабочее название Supercross 2000, и посвящено исключительно соревнованиям данного класса.

В рассматриваемом мототворении игрок волен избрать понравившийся режим игры из трех предложенных. Либо сразу начать сезон охоты за главным трофеем, то есть принять участие в чемпионате. Либо посоревноваться в динамичном режиме противостояния единственному оппоненту, либо выяснить кто сильнее в такой дисциплине как freestyle jump-off. Во время "джампофа" необходимо будет разгоняться, прыгать, принимать в воздухе страшную позу, затем вновь обретать нормальную форму и приземляться. К слову, Motocross 2000 предложит на выбор играющему десятки разнообразнейших фигур мотопилотажа.

При всем этом нам вежливо напоминают, что физическая модель произведения создается с учетом высочайших требований к себе со стороны программистов (не иначе как в Motocross Madness поиграли). Симулятор мотокросса выложит на стол список из 25 лучших пилотов и множества реальных мотоциклов, среди которых будут Honda, Kawasaki и Jamaha. Как и Формула 1, Motocross 2000, родится зимой сего года.

Последним в списке готовящихся гоночных творений значится очередная вариация на тему NASCAR. Теперь, естественно, не иначе как 2000.

В NASCAR 2000, игрок помимо стандартных для любого серьезного автосимулятора опций по настройке болида, выбора режима соревнований и команды, обнаружит кое-что новенькое. Например, сезон для двух игроков. Квалификация, тренировка, настройка – тут все по очереди. Приходит время соревнований, – пожалуйста, вот вам "сплит-скрин".

Опция по созданию персонажа позволит нам внести себя во всех деталях в перечень соискателей титула чемпиона. Иными словами, еще один добротный симулятор НАСКАРА порадует своим выходом всех поклонников летом 1999 года.

Еще чуточку спорта

Помимо перечисленных проектов, которые в той или иной мере, но в большей степени, нежели те, что будут освещены ниже, посягают на статус народных, в недрах EA Sports полным ходом кипит работа над несколько более узкоотраслевыми игрушками, которые, тем не менее, уверен, свою публику найдут.

Давно уже подмечена вполне здоровая тяга людей к играм, где

требуется распоряжаться какими бы то ни было финансами. Поэтому спортивные менеджеры пользуются не только за рубежом, но и у нас в стране вполне заслуженной популярностью. Само собой, EA Sports успели "засветиться" на этом рынке. Причем последний проект, основанный на данных английской премьер-лиги получился очень лакомым кусочком. В скором времени (а конкретно – уже в сентябре) нас порадуют продолжением, не менее вкусным. В новом The F.A. Premier League Football Manager 2000 вы найдете все то, что вам так приглянулось в предыдущей серии, но в улучшенном и дополненном виде. В единственном, целиком и полностью лицензированном менеджере английской лиги вы сможете избрать любой клуб, вплоть до представителя конференс-лиги и создать из него финансового и игрового супер-гиганта, подобного Manchester United. Но не составит и труда своим неопытным руководством разорить и затусовать к аутсайдерам неплохую команду. Для матчей в игре будет применен абсолютно новый трехмерный движок, который позволит вам не только наслаждаться действиями своих подопечных, но и воочию наблюдать за изменениями, которые происходят в игре вашей команды при выборе новых тактических схем или заменах.

Истосковавшиеся по общению с компьютером боксеры могут спать спокойно. В ближайшем будущем у них появится шанс отложить перчатки в сторону, вытащить поднадоевшую капу изо рта и взять в огрубевшие руки какой-нибудь контроллер. Дело в том, что совсем скоро рынок компьютерных игр наконец-то разживется качественным симулятором бокса (берегись, Тайсон, я отомщу тебе за покусанные уши Холифилда!).

Knockout Kings – это широко известный среди владельцев "ПлейСтейшн" "брэнд". Игра пошла на ура в приставочных краях. Но не надо печалиться, ведь, по отзывам специалистов, это была вовсе не пошлая аркада а-ля МК, а довольно правдоподобный имитатор боксерского поединка. Римейк проекта, в соответствии с маркетинговой политикой EA имеет приставку 2000.

Knockout Kings 2000 станет очень приятным сюрпризом для поклонников бокса. В игре будут представлены 50 настоящих бойцов прошлого и настоящего, а также появится возможность принять участие в великих поединках прошлого. Помимо этого, схватки будут происходить на настоящих аренах.

Создатели игры уделили очень пристальное внимание воссозданию бойцов. Каждый боксер будет иметь собственное телосложение и лицо. Анимация движений также очень качественна. В арсенале боксеров вы найдете все удары и приемы, которые используются в процессе жизнедеятельности настоящих профессионалов бокса (иду на кухню, никого не трогаю, – а тут теща "раскрылась!).

Все-таки, пиратство – это не всегда хорошо. Вот, к примеру, в Германии его нет. И EA Sports абсолютно спокойно создают пару футбольных творений посвященных бундеслиге. Первое называется Die Bundesliga Stars и является полноценным футбольным симулятором немецкой высшей лиги. А в паре с ним появляется менеджер, по имени Bundesliga 2000 – Der Football Manager. И спокойно потом их продадут на рынке этой страны. И игрокам приятно и разработчики удовлетворены. Все-таки, цивилизованные отношения – это хорошо.

Кстати, в Англии, в связке с уже упомянутым менеджером появится и просто футбол. Называется игра The F. A. Premier League Stars. В этом симуляторе внедрена RPG-образная возможность. С каждым новым матчем игроки прибавляют в мастерстве и опыте. Очень интересно. Быть может доедет игрушка и до России...

Ну, а напоследок, перечислю какие еще виды спорта попали в поле зрения EA Sports и какие соответственно симуляторы появятся в скором времени.

Tiger Woods 2000 PGA Tour Golf. Как нетрудно догадаться, симулятор гольфа, создается при участии молодого, но очень талантливого игрока – Тайгера Вудса. Настоящий подарок для любителей гольфа.

Madden NFL 2000. Американский футбол. Ему светит за океаном такая популярность, какой способен достичь в Европе разве что FIFA 2000.

Rugby World Cup 99. Если вы поклонник чисто мужских разборок на почти футбольном поле с почти футбольным мячом, то ждите эту игрушку.

Cricket World Cup 99. На этот раз крикет.

И в завершении – La Liga De Futbol 1999-2000. Это футбол. Наверное, испанский.

Вот такое планов громадье у EA Sports. Семнадцать (!) проектов для релиза в течении 6-8 месяцев. Назовите мне хоть одного разработчика (не издателя), работающего в таком темпе и можете швырнуть в меня ковриком для мышки. В таком темпе работают только спортсмены. Причем не просто спортсмены, а профессионалы.

Test Drive 6

Reckless Driver

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Accolade
Разработчик	Pitbull Syndicate
Дата выхода	III квартал 1999 года Windows 95, 98

Чует мое сердце, что в скором времени количество тест-драйвов с легкостью переплюнет число Ларрей и прочих сериалов. Творцы словно очнулись. Клепанули несколько в конце восьмидесятых - и в спячку. Но пришел конец девяностых и - даешь пятилетку в трехдневный срок. Короче говоря, сулят нам часть шестую. Говорят, что все будет хорошо. Набиваются в конкуренты к "Нидфоспиду", клянутся, что лишь они всегда с ним боролись. Наглость.







Без динозавров

Один из ведущих то ли шефов, то ли программеров заикнулся с серьезной миной о том, что все игры (авто) нынче поделились на два лагеря: аркады и симы (умно, черт побери!). А вот тест-драйв умело балансирует. У них, видите ли, машины не мнутся и не ломаются, управляются легко, да и динозавры с летающими тарелками не снуют по трассам. Все, то есть, как в жизни. Или почти все.

Основной принцип игрух данного сериала, от которого уже попахивает мыльной пеной - в смаковании бурного игрового процесса, нанизанного на очевидную как стрела купидона скорость. Если кое-где перевернетесь - не беда (до сих пор с истерикой вспоминаю тамошнюю опцию по включению трехмерных аварий, когда машины танцевали вальс).

Трассы, к слову, соответствующего дизайна. До гордости в штанах не кольцевые, даже по супермаркетам можно было проехать. Что с того - пятая серия была откровенно слаба, и даже Москва с ментовскими "шохами" не вдохновила.

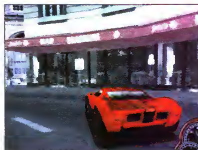
Тем не менее, разработчики придерживаются несколько иного мнения. Как по-другому объяснить стремление программистов внести в игру скорее эволюционные, нежели революционные изменения. Вывод - их с самого начала все очень даже устраивало.

I see changes

Одним из наиболее тяжело давшихся решений стоит признать необходимость разбиения автомобилей на классы. Их будет ровно четыре, и раскидают по ним автомобили, исходя из технических характеристик каждого. Таких, как максималка и время разгона до 60 миль в час. Успешно обставив всех в низшем классе, мы, по идее, попадем в следующий, и так до победного, х-мм, конца. Ну, да и Бог с ним с концом. До него можно всегда добраться. Вопрос в том, будет ли этот путь интересным, занимательным и, следовательно, быстрым. Либо уже первые метры пути превратятся в рутину, и дальнейшее путешествие окажется мукой.

Многие факторы косвенно или прямолинейно влияют на игровой интерес. Например, если графика игры будет супер крутой, то нам с вами до дрожи в коленках захочется открывать все новые и новые трассы (читай - виды), коих в игре наделают порядка тридцати, и игра пролетит незаметно. Что-то подобное нам обещают.

Уже упомянутый выше руководитель сказал, многозначительно искривив бровь, что, дескать, в разрешении



1600 на 1200 при 24-х битном цвете картинка нас однозначно не разочарует. Кто бы сомневался. Думаю, что с таким разрешением даже дрянная графика прилично хорошеет. Вопрос в другом - будет ли железо предлагаться в комплекте с сидюком в качестве бесплатной опции.

Другой параметр также немаловажен - поведение машин на трассе. Если все они похожи как ящики из-под "колы", то это не по-нашему. Ан, нет! Оказывается, каждая из 40 лицензированных супер-машин (почему-то без японских) откозыряет нам собственной физикой. Да, и внешность автомобилей нас вовсе не разочарует. Шутка ли, на каждый кузов по штуке полигонов (в смысле тысяче).

Что касается AI, то он научится, ни много, ни мало, думать, будет действовать в соответствии со сложившейся дорожной ситуацией. Появится режим игры, подобный "нидвоспидовскому" "хотпурситу". Куча озверевших копов в погоне за полтинником будет крушить мирный автотранспорт и непременно вас настигнет.

Не верю!

Есть и еще несколько не столь значимых, но все же немаловажных новшеств. Например, ваш автомобиль вы сможете настраивать и со временем усовершенствовать. Обочины трасс обогатятся всяческими интерактивными объектами, и в Париже (город такой, то ли в Англии, то ли в Норвегии) мы сможем вволю покрушить многочисленные кафе и лавочки, которые зачем-то выстроились прямо на трассе.

Прямо нагрузили нас с вами множественными обещаниями и посулами. Но не стоит забывать о брошенной как бы невзначай фразе, что никакой революционности, а только эволюционные изменения. И если в наличии такой подход к лицу серии NfS, то бледный в плане игрового процесса с надуманной физикой Test Drive, полигонистые машинки и корзины с бочками вдоль дорог вряд ли спасут. Впрочем, хотел бы я ошибаться...

Александр Лашин aka S_Lash

Championship Manager 3

Жанр	Футбольный менеджер
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Sports Interactive
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 233, 64 Mb RAM
	Windows 95, 98

Мое знакомство с симуляторами футбольного менеджмента началось в 1994 году с On The Ball: World Cup Edition. Игра была уникальной даже по сегодняшним меркам, она представляла собой симулятор тренера национальной сборной. Насколько мне известно, ничего похожего больше не появлялось. А уже в 1995 году вышел великолепный Ultimate Soccer Manager. И пошло-поехало...

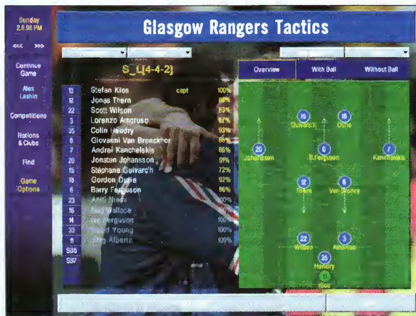
Игры серии Championship Manager всегда выделялись из общей массы менеджеров основательным подходом ко всему на свете - характеристикам игроков, турнирам, тактике и стратегии, вычислению результатов матчей. Именно поэтому у такая них огромная армия поклонников. Достаточно сказать, что Championship Manager 97/98 "провисел" в Internet Top 100 более года, что почетно для игр любых жанров, а уж для менеджеров, от которых по-настоящему фанатеют, пожалуй, только в Англии, и подавно. Что ж, теперь заслуженный ветеран может уходить на покой, ибо ему подоспела достойная смена в лице Championship Manager 3 (1998/99).

Предостережение

Признайтесь честно, как вы относитесь к словосочетаниям "текстовая игра", "отсутствие игровой графики" и т.д.? Настороженно? Резко отрицательно? В последнем случае лучше за CM3 не садитесь, поскольку что-либо интересное для себя вы в ней вряд ли найдете. Да, CM3, как и его предшественники, является фактически текстовой игрой. Вся графика сводится к фоновым картинкам высокого качества - как технического, так и художественного. А в остальном - менюшки и ничего кроме. Впрочем, используемый шрифт весьма неплох и при любом размере кегля читается без особого напряжения.

Сразу же обругаю звук, которого мало, да и прерывается/исчезает он все-время. В readme.txt по этому поводу рекомендуют проверить, нормально ли установлен тот самый DirectX. Проверял. Нормально. Но звука все равно практически нет.

Некоторые могли бы расстроиться, а вот на меня этот факт не произвел совершенно никакого негативного воздействия. Не нужен он, звук этот, в менеджерах (IMHO, естественно). В CM'е особенно. Я в менеджеры играю либо под аккомпанемент "Радио-Спорт" (не сочтите за рекламу), либо завожу что-нибудь веселенькое (Metallica, Iron Maiden, Black Sabbath...).



Мое любимое но момент нописония стотьи построение

Для непосвященных

Итак, футбольный менеджер есть игра, симулирующая деятельность главного тренера (на западе его называют менеджером) футбольной команды, выполняющего также (не всегда) некоторые финансовые обязанности.

Главная "фишка" - игрок не управляет футболистами лично. Вы, как настоящий тренер, даете им указания, как играть, а уж что они будут делать на поле, зависит только от них самих. Тут есть смысл провести аналогию, скажем, с Settlers или Knights & Merchants, где вы не можете отдать приказ конкретному юниту, ограничиваясь общими инструкциями. Так же и здесь.

Клубы различаются как составом, так и финансовыми возможностями. Выбрав какой-нибудь "Welling Utd.", вы получите команду бездарных одноногих подмастерьев и пустой счет в банке. А играя за "MU" или "Ювентус", вы станете счастливым обладателем великолепного штата коучей (тренеров, занимающихся отработкой техники футболистов), скаутов и прочих тружеников, многих миллионов долларов, которые можно будет потратить на приобретение новых футболистов и, конечно же, длинющей скамейки суперзвезд мирового масштаба.

Однако, глубокоуважаемый читатель, в этом и заключается основной подводный камень Championship Manager'ов. Если вы невзначай подумали, что, взяв под контроль "Арсенал", можно будет сидеть и не делать ничего, кроме как созерцать сокрушительные победы ваших подопечных, то жестоко ошибаетесь. В таком случае возьмитесь лучше за игру попроще, тот же FA PL Football Manager 98 от EA Sports.

Визитная карточка

Основные особенности Championship Manager'ов вытекают именно из того, что это симулятор тренера. Не будет никаких цен на клубные майки, не будет мучительных раздумий, сколько хот-догов надо закупить к предстоящему матчу, не будет экономики как таковой. Точнее, вся она сведется к трате ограниченного количества баксов (фунтов, песо - выбор ваш), выделенного на покупку игроков.

Основным оружием, которое приведет вас к победе в CM станет тактика и стратегия. Рецензируемая игра в этом аспекте оставляет далеко поза-

ди все шедевры жанра. Тактическая система глобальна и многогранна. Можно и нужно экспериментировать с построением, поскольку, даже играя очень сильным клубом, но неправильно выбирая расстановку игроков, добиться желаемых результатов будет весьма сложно (если, конечно, вы не мазохист и вашей целью не является поиграть за “Манчестер Юнайтед” во втором дивизионе). Особо расписывать не буду - места мало, да и нужды особой, пожалуй, и нет. Скажу лишь, что даже не имея в составе классных исполнителей, можно добиваться успеха за счет правильно выбранной стратегии и построения.

Помимо управления командной в целом, можно давать и указания конкретным игрокам. Например, все играют в обороне, жестко прессингуют, и вообще осторожничают, и только один Роналдо гуляет по центральному кругу и ждет выверенной передачи. Правильно, не загонять же его в защиту.

Не хуже обстоят дела и с тренировками. Есть все, что должно быть, и это радует. Ярких особенностей я не нашел, но процесс проработан очень неплохо, и нелогичных моментов замечено не было.

Что касается различных советов и рекомендаций, то в рамках обычной статьи их давать бессмысленно: количество всевозможных тонких аспектов и нюансов настолько велико, что вместить в обзор игры даже десятую их долю представляется абсолютно невозможным. В основном, все зависит от имеющихся в вашем распоряжении футболистов, так что один совет все же будет: внимательно изучайте плюсы и минусы ваших подопечных и стройте тактику именно исходя из результатов обучения. Фразы типа “Ненавижу игру от обороны!” в данном случае неуместны: я тоже не люблю оборонительный футбол, но, когда половина команды - защитники и DM’ы (defensive midfielder’ы), то в остроатакующий футбол особо не поиграешь. Суровая правда жизни.



Так в игре отображается матч



Смотрите и удивляйтесь: количество пораметров у игроков превышоет все розумные пределы

Ищу работу

Вам не кажется, что в том же Premier Manager’е процесс работы менеджера был показан несколько неправильно. После увольнения наступал полный геймовер, и игра завершалась. Но ведь, например, после ухода из “Юве” Липпи не пошел работать клерком в туринскую контору по ремонту холодильников. Да нет, он остался тренером, точнее, стал безработным тренером. В CM’е точно так же. Например, вас уволили за неудовлетворительные результаты команды (кстати, увольнять могут и за плохие результаты, и за создание финансовых проблем, и под давлением болельщиков (!) и еще много за что). Клуб начинает искать нового менеджера, а вы - новый клуб. Только и всего. Под конец сезона немало клубов готовы расстаться с не оправдавшими надежд наставниками. И вы вполне можете их заменить.

С этим связан один тонкий момент. Все зависит от вашего рейтинга, точнее от текущего к вам отношения, а также от того, в каком клубе вы работали до этого. Не надейтесь, что вас возьмут в “Астон Виллу” после провала в “Дарлингтоне”, но, в то же время, вам будут рады в терпящем бедствие клубе первого дивизиона.

Люди и клубы

Уверяю вас, что говорил исключительно про английские команды чисто случайно. Конечно же, чемпионатов много, включая такие экзотические как японский и бельгийский.

У клубов есть не только основа, но и резерв: нечто вроде фарм-клуба, куда можно “ссылать” ненужных футболистов. А в Англии, помимо любительской Конференции есть еще и Non-League Clubs (или, говоря российскими терминами, “коллективы физкультуры”), играть за которые нельзя, но... что есть, то есть.

К наличию в составах некоторых “левых” клубов (к числу которых, увы, относятся и российские) не совсем настоящих игроков можно было бы отнестись отрицательно, если бы не... то, что они НЕ продаются и НЕ покупаются. Совсем. А остальные футболисты - абсолютно реальны, хотя цены на некоторых российских игроков вызывают сомнение.

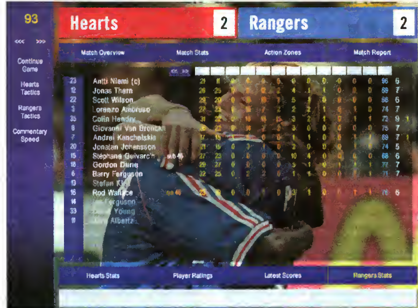
Кстати, создатели игры не проявили особой изобретательности, придумывая фамилии и имена этих самых ненастоящих футболистов. Добрые процентов тридцать пять из них (тех, которые русские) - Аленичевы в двух-трех вариациях. Много Варламовых и некоторых других. Но такой подход - нельзя покупать и продавать ненастоящих игроков - мне определенно нравится.

А реальные игроки, не в пример Premier Manager’у за номером 99, отображены тщательно и со знанием дела. Глюков с именами и фамилиями нет, что радует. Единственное, что несколько (совсем немного) огорчило, так это трансферы в России. Последние переходы не учтены.

Но в командах трудятся не только футболисты и гл. тренер. Еще есть президент, коучи, помощники менеджера, скауты и прочие граждане. Как обычно - чем выше статус клуба - тем больше в его составе различных специалистов и тем выше их квалификация. А чем ниже и дальше от ведущих футбольных стран - тем, соответственно, наоборот.

Люди и цифры

По части характеристик игроков Championship Manager’у 3 просто нет



■ Полная стотистика матча: кто сколько роз удорил, процент точных передач и т. п.

конкурентов. Какие могут быть параметры у игроков в менеджере? Ну, скорость, там, точность, умение пасовать, бить по воротам, играть головой... Попробуйте продолжить и сравните ваш список со списком из CM 3. Уверяю вас, последний окажется раза в полтора-два больше. Как вам, например, такой показатель как "умение приспособиться к новым условиям" - adaptability. Говоря великим и могучим, параметр показывает, как скоро игрок заиграет на должном уровне (если заиграет вообще) в новом клубе, в новой стране...

То же самое и с тренерами (!). У тренеров, скаутов и прочих работяг от футбола достаточно много различных характеристик: умение работать с молодежью, тренировка вратарей, отработка игры в обороне и пр. То есть, вам придется охотиться не только за футболистами, но и за коучами, помощниками менеджера и скаутами, ведь чем лучше персонал, тем лучше идет тренировочный процесс, поиск новых спортсменов, а значит, лучше дела у клуба.

Атмосфера

Чемпионатов много. Кубков тоже. ВСЕ, что есть в реальном футболе (и, прежде всего, английском) - в наличии, вплоть до малоизвестного Conference Cup: кубка, в котором играют команды Конференции, низшего английского дивизиона. Проводятся Чемпионаты Мира и Европы (причем как "взрослые", так и в возрасте до 21 года). Причем не абстрактные чемпионаты, а нормальные. Сперва несколько стран подают заявки на прием мирового или европейского первенства, а потом из конкурсантов выбирают лучшего, уж и не знаю, за какие заслуги. Таким образом, создается атмосфера именно Футбола, а не второсортной программы (это я на Premier Manager 99 киваю).

AI, IQ, etc.

Стоит признать, что компьютерные менеджеры в CM3 весьма неплохи. Они грамотно усиливают вверенные им клубы, не продают суперзвезд по номиналу (еще камушек в огород PM 99), да и вообще не делают глупостей. В смысле, глобальных глупостей, а вот с тактикой у них дела обстоят не очень. Впрочем, смотря с чем сравнивать. А в целом - очень даже ничего.

Во время матча... Да, я ведь еще не сказал, что представляет из себя матч. Правда, внимательно читавшие "Предостережение" могли обо всем догадаться самостоятельно. Но все же разъясню. Вместо показа фигурок футболистов на экран выводится описание происходящего на поле. В самом натуральном текстовом виде. Ход времени можно ускорить, а можно и замедлить. Первое уместно в том случае, если вы не беспокоитесь за результат и можете позволить пустить игру на самотек, а если нужен полный контроль за ситуацией - к вашим услугам медленная скорость и пауза. Раздолье для тех, кто не терпит суеты и любит пить чай за компьютером.

Так вот, во время матча "железные" менеджеры ведут себя неплохо, проводя осмысленные замены, а больше ничего от них и не требуется.

Бочка меда

Очень хочется все положительные эмоции от игры, не выраженные выше, выделить в отдельный абзац. Радует удобный интерфейс с множеством полезных "фишек", радует удобная система трансферов (можно не только покупать игроков, но и по NHL'овски меняться ими), радуют background'ные картинки. Можно смотреть особо важные чужие матчи. Очень интересно поглядеть на FIFA'вский рейтинг сборных и награждение лучших футболистов Мира и Европы... Поверьте, различных достоинств у игры очень много, и перечислять все не стану. Могу сказать, что игра мне не то, что понравилась, она мне очень понравилась, но, тем не менее...

...буду ругаться

Не сильно, но буду. Не нравится мне, что Typical Installation занимает ~400 Мб на винте. Не нравится, что при старте новой игры, как и при продолжении старой, она делает неслабый по своим размерам swap, а если места не хватает, то выкидывает в винды без объяснения причин. Не нравятся мне размеры сохранeнок: включено четыре чемпионата, идет второй игровой год - save занимает около 85 метров. Я, конечно, понимаю, что данных там действительно много, но все равно... не нравится. Кстати, если во время сохранения места не хватит, то игра ничего не скажет и вроде бы сохранится, но продолжить играть с этого файла будет уже нельзя. И это мне тоже очень не нравится.

И вообще, пора бы уже релизить хоть сколько-нибудь завершенные продукты; количество глюков в CM3 (в основном, связанных именно с сохранением-восстановлением) хоть и не превышает Предельно Допустимые Концентрации, но все равно раздражает.

В целом

В целом игра меня порадовала, в первую очередь, основательным подходом, а это означает, что все то, что всегда было отличительным знаком CM'ов, осталось на месте. Championship Manager 3 - "must buy & play, play, play" для всех, кто любит классные менеджеры.

P.S. Да, конечно, есть еще и multiplayer, как по Hot Seat'у, так и на сервере Eidos. Для менеджеров multiplayer, конечно же, вещь далеко не самая первая, но при желании попробовать можно.

Игровой интерес ●●●●●●●●●○
Графика ●●●●●●●●○○
Звук и музыка ●●●○○○○○○○
Реализм ●●●●●●●●○○

Рейтинг 7.7

Время освоения: от 0.5 до 1.5 часов
Сложность: высокая
Знание английского: обязательно

Иван Банников aka Alhok

Mig Alley

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Empire Interactive
Разработчик	Rowan Software
Дата выхода	Pentium 133, 16 Mb RAM Windows 95, 98

Rowan Software, совместно с Empire Interactive являются создателями Flying Corps, уже поэтому можно ожидать, что очередная игра этого тандема, авиасимулятор Mig Alley также станет хитом. Мы рассказывали вам о проекте Mig Alley в одном из прошлых номеров, теперь же нам удалось опробовать бета-версию этой игры.

В Mig Alley вы сможете поучаствовать в войне в Корее 1950 года, если вы помните, тогда в этой маленькой стране не поделили вселенские интересы две супердержавы: США и СССР. Не так давно "наши" наконец признали официально, что в небе Кореи воевали отечественные пилоты. Теперь вы сможете ощутить себя в их комбинезоне, восседая за штурвалами Mig15 и Mig15BIS (а также F51 Mustang, F86 Sabre и F80 Shooting Star).

Игра предлагает стандартный набор режимов, в том числе столь популярную в народе кампанию, в ходе которой игроку позволено возглавить эскадрилью, насчитывающую свыше ста самолетов, самому выбирать, когда и куда наносить удар, какие виды вооружения при этом использовать и многое другое. Похожая концепция была использована в Red Baron 2 и F22 TAW, но в Mig Alley намного больше возможностей. Приятно констатировать, что игра великолепно "подкована" исторически, и можно узнать много нового о войне, о которой многим известно лишь понаслышке; в ходе игры демонстрируется большой объем кино- и фотодокументов. О реализме Mig Alley, основываясь только на бете, судить нельзя, например, сколько я не изменял настройки в опциях, самолет так и не хотел разбиваться о землю; впрочем, летная модель проработана отлично, вы можете упасть в штопор или взорваться от перегрева двигателя и т.д. Ощущения от управления самолетами того времени очень приятные - это что-то среднее межу радостью и восторгом; МА, пожалуй, первая игра, в которой действительно чувствуешь бешеную скорость реактивных самолетов (например, в Mig29 Fulcrum, летя на форсаже над землей, испытываешь те же ощущения, что и сидя за баранкой запорожца). Говорить о системе повреждений тоже рановато, но уже можно сказать, что она не будет уступать аналогам из Microsoft CFS или EAW MIG29. После нескольких попаданий самолет противника начинает дымиться; узнать же, какие трудности с управлением у него при этом возникли пока, к сожалению, невозможно. Попытка подставить свой самолет под огонь врага не увенчалась успехом – бета-враг стрелять то ли не обучен, то ли не хочет. Правда, однажды произошел у меня следующий случай: после того, как я сбил врага в Head to Head и спокойно полетел по своим делам - раздались звуки удара по обшивке, потом еще и еще, и через мгновение мой самолет взорвался. Все это при полном отсутствии противника на экране виртуального радара, может причиной катастрофы стал перегрев двигателя?





В плане графики Mig Alley не дотягивает до Janes WW2 Fighters или Microsoft CFS, но превосходит всех остальных. МА смотрится очень красиво, особенно хороши всевозможные экраны меню и кампании, а вот к непосредственно игровой графике можно и придраться: например, к изображению стоящего стеною леса. Нет, "стена леса" - это не образное выражение, в Mig Alley лес это самая натуральная



зеленая стена возвышающаяся над землей и с плоским верхом, а если пролететь сбоку - можно различить намалеванные на ней коричневые стволы деревьев. Разработчики обещали самый детализированный ландшафт за всю историю жанра, и пока что в бете, честно говоря, этого чуда я не увидел.

Звук достаточно стандартен: рев двигателя, стрекот пулеметов, грохот рухнувшего американского самолета, крики катапультировавшегося пилота - обычный набор, все это мы уже слышали.

В основе игрового воздушного боя лежит исключительно грамотная концепция, обеспечивающая почти хроникальный реализм того, что видит играющий на экране. Думаю, Mig Alley достанется пальма первенства и по интересности воздушных дуэлей, уже поэтому в нее стоит играть.

О AI можно сказать только одно – пока что самолетами противника управляет натуральный искусственный идиот (к примеру, я никак не мог почувствовать максимальный угол атаки у F86 Sabre, и решил попробовать старый трюк Люфтваффе - разогнался до максимума и дал сесть себе на хвост, потом резко сбросил скорость, после чего вражеский самолет проскочил вперед и в следующие несколько секунд был сбит).

Ложка дегтя для российских геймеров – во время кампании можно играть только за американцев. Полетать на отечественных аппаратах доведется только в ходе сценариев и одиночных миссий. Существенное внимание разработчики уделили мультиплееру: здесь и совместное прохождение кампании и сценариев и, конечно, deathmatch, куда же без него. Похоже, именно многопользовательский режим привлечет внимание большей части игроков.

Оценивая качество геймплея и продемонстрированные возможности, уже сейчас можно предсказать Mig Alley попадание в число хитов. Правда, не исключено, что чисто патриотические настроения российских виртуальных истребителей приведут к тому, что в нее будут главным образом играть за "наших" в мультиплеер. Возможно, именно в небо Кореи перенесутся сотни пилотов Америки и России, чтобы продолжить свое давнее соперничество.

Иван Банников aka Alhok

Red Baron: Curse You!

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Sierra
Разработчик	Dynamix
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 64 Mb RAM Windows 95, 98

*" Fly to live!
Live to fly!
Aces High!"
Iron Maiden*

Красный Барон - Манфред Фон Рихтофен, лучший летчик первой мировой, сбивший более восьмидесяти летательных аппаратов противника, стал легендой для своего поколения, на его примере воспитывались асы люфтваффе. В наше время он по-прежнему знаменит во многом благодаря компании Sierra, которая выпустила целую серию игр с виртуальным участием великого аса. Для многих Red Baron и Red Baron 2 стали культовыми играми, но, к сожалению, не в нашей стране. Самый первый Red Baron был отличной игрой, которая обросла множеством поклонников во всем мире, а вот его продолжение - RB2 можно причислить к категории "неоправданных надежд". Причина этого - в отсутствии поддержки 3d акселераторов и в сложном геймплее сиквела. Sierra не понравилось подобное развитие событий, и спустя 4 месяца после появления RB2 выходит очередной Барон, на этот раз с цифрой 3 и довеском "D".

Red Baron 3D был выпущен как отдельная игра, но по своей сути это был Add-on к RB2, в котором были исправлены некоторые огрехи движка и введена поддержка графических ускорителей. Сложность игрового процесса осталась на прежнем уровне, и Red Baron так и не смог стать всеобщим любимцем.

Но Sierra не сдается, и для дальнейшей популяризации всей "баронской" серии выпускает своего рода introduction - Red Baron - Curse You! Цель этого продукта – стать своеобразной визитной карточкой сериала. В игре все сделано для удобства новичка -упрощенная летная модель, тупой AI противников (в RB2 и 3D он был на несколько порядков выше) и максимально простой геймплей. Вот только понравится ли подобный подход игрокам?

Судя по всему, Sierra очень на это рассчитывает, недаром в центре игры прописан человек-легенда - Манфред фон Рихтофен. Curse You! Погрузит вас в атмосферу тех дней, когда рыцарство правило в небе, и честь была превыше всего (ох, сомневаюсь я, однако – прим. Глав.ред.). RB-CU предлагает нам поучаствовать в воздушных дуэлях с лучшими асами первой мировой, и в самом конце сразиться с самим "красным бароном" Манфредом Фон Рихтофеном - асом среди асов. Играйте в Red Baron, если вы новичок - начните с Curse You!, ну, а если вы считаете себя знатоком авиасимуляторов – переключайтесь на Red Baron 3D.

Историческая справка

Манфред Алберт фон Рихтофен родился 2 мая 1892 года, в городке Бреслау (Силезия), где его отец был офицером кавалерии. Маленький Манфред любил кататься на лошадях и охотиться в родном поместье. Свою карьеру в армии начал, как и отец, в кавалерии, но в самом начале войны был переведен в авиацию. В первые боевые вылеты он был штурманом, а потом и пилотом тяжелого двухместного штурмовика. Вскоре за отвагу и мастерство был переведен, по личной просьбе лучшего аса того времени Освальда Боекла, в элитную эскадрилью истребителей Jesta. Манфред фон Рихтофен доказал свое превосходство в небе над соперниками, одержав восемьдесят воздушных побед. Он был первым, кто раскрасил свой самолет в яркие цвета, чтобы его могли узнавать враги, заложив тем самым новую традицию в военной авиации. Манфред фон Рихтофен покрасил свой триплан Fokker DrI в красный цвет, за что получил прозвище "Красный Барон". Величайший ас первой мировой погиб 21 апреля 1918 года в неравном бою, до сих пор неизвестно кем именно был сбит Красный Барон - английскими пилотами или австралийскими зенитчиками, участвовавшими в схватке. После смерти Манфреда Фон Рихтофена в Германии был объявлен недельный траур, а эскадрилья, которой командовал Барон, была названа его именем.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●○○○○○
Реализм	●●●●○○○○○○

Рейтинг 6.2

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Reckless Driver

Midtown Madness

Жанр	Аркадная гонка
Издатель	Microsoft
Разработчик	Angel Studios
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	64 Mb RAM, 3D-уск.
Multiplayer	Модем, сеть

Вот сидел полчаса и думал, с чего начать. То ли с того, что ММ показался мне сильно извращенным аналогом пресловутого Driver's Education (там не любили reckless driving), то ли кастрированным "Кармагеддоном", где все поголовно пешеходы – переодетые, неуловимые (хотя нужны) ниньзя. А может быть с того, что игрушка просто очень оригинальна и не имеет аналогов (пока). Так много всяческих достоинств и параллельно вещей, которые вызвали противоречивые чувства, что просто теряешь в собственных мыслях. Поэтому позвольте начать просто, но со вкусом: "Товарищи, Билли сходит с ума".



Самый явный нарушитель

Игра проповедует очень правильную идею. Пробки – это плохо, а езда в пробках мегаполиса по правилам дорожного движения – это не только плохо, но еще и на редкость скучно. Поэтому все – на магистрали славного города Чикаго, по машинам, и давайте немного, как говорил Карлсон, пошалим.

Я вот подумал, что при небольшом желании, ММ можно было бы окрестить симулятором. Налицо самые настоящие автомобили и реально воссозданный город Чикаго. Машины легко убиваются, а заносы не всегда управляемы. Но этого нельзя сделать по той причине, что игра аркадна по духу. В тридцатый раз жать на кнопку "рестарт", и без потери мотивации думать, что вот-уж-сейчас-то-я-их-всех-точно-красиво-и-пафосно-сделаю можно только в аркаде. Причем, аркаде высшего класса.

Но давайте на время отвлечемся от эмоций и пробежимся по игровым возможностям этого действительно оригинального проекта.

Итак, в нашем полном, ничем не ограниченном распоряжении родина... э-э-э, чья-то родина – город Чикаго. Улицы как и положено в таких случаях полны автомобилей, по тротуарам гуляют не вызывающие подозрений пешеходы. Именно здесь решили выяснить отношения самые reckless driver'ы всего мира. Я – главный фаворит первенства. Но не буду отвлекаться.

На выбор игрока преложено несколько реальных автомобилей. При всем желании я не могу назвать этот список полным и представительным. Из спортивных машин тут только два Panoz'a да пара Mustang'ов, а в остальном – серийные образцы, совсем неинтересные, среди которых, правда, выделяется своей ретро-внешность новый фольксвагеновский "Жук". Но не все так плохо. Со временем мы откроем новые машины, среди которых обнаружится страшный шестнадцатиколесный, "неубиваемый" грузовик. В общем, для жизни в виртуальном Чикаго в роли "безбашенного" водителя представленного набора хватает вполне, но скажите мне, разве отказались бы вы от какой-нибудь М3, а то и М5 или же приятного Porsche? Я бы нет.

Целый город дает небывалый простор для создания трасс разнообразнейшей длины и конфигурации. Поэтому данный аспект произведения тянет на "отлично". Трасс очень много. Часть из них – кольцевые, но не большая часть.

Midtown Madness располагает четырьмя режимами игры. Первый называется просто и многозначительно. Круиз. Как, вы еще не побывали в Чикаго? Тогда вперед, скорее выбирайте автомобиль и прокатитесь по улицам города в гордом одиночестве. Можете даже поглумиться над собой и попытаться соблюдать некоторое время правила движения, но, боюсь, долго так не протянете. Цифровые игровые устройства, подобные клавиатуре или геймпаду очень активно ратуют за принцип "газ до отказа", а с ним спокойно ездить очень трудно. В общем, после того, как экскурсия завершена, можно принять участие в настоящих соревнованиях, где призами являются спрятанные автомобили, трассы плюс непередаваемое удовольствие от участия в городском беспределе.

Первый режим игры – заезд в гордом одиночестве по улицам, утыканных чек-пойнтами. Времени дается в обрез, кругом полно мешающих автомобилей и ретивых копов. Выполнить задание с первых десяти попыток – большая проблема. Только упорный рестарт приведет вас к победе.

Второй тип соревнований – прямое следствие первого, только вместо времени нам подсовывают соперников и не известно еще, что лучше. Более агрессивного искусственного интеллекта в играх я еще не встречал. На уровне сложности Professional компьютерщики исполняют что-то невообразимое. High Stakes с его копами и противниками просто отдыхает. И если действия соперников еще как-то можно оправдать, то ужас, который вытворяют



блюстители порядка и вовсе не поддается какому-то логическому объяснению.

Ретивый коп не признает перестроений и педали тормоза. Он плохо видит, и единственная вещь, которая всегда у него на виду – ваша автомашина. Глядя в зеркало заднего вида, не веришь своим глазам. Там, где проехал защитник прав участников движения, остаются лежать в неестественных позах машины и валят клубы дыма. Некоторое время ничего ни видно, но вот из свалки автотранспорта резко появляется увешенная гирляндами проблесковых маячков морда полицейской машины, и, поверьте, становится страшно. Впрочем, все, на что способны в игре полицейские – это со всего маху въехать в кузов и раздолбать вашу машину. Однако этого вполне достаточно, чтобы начать заезд заново. А соперники тоже не промах, они всегда пытаются вас развернуть, при случае таранят и никогда не желают вас объезжать. Теперь представьте, во что превращаются мирные городские улицы, когда все перечисленная выше ватага принимается за работу. Лужкова бы хватил инфаркт!

Последний режим игры не столь интересен, как два предыдущих, однако в силу специфичности управления, и он превращается в русскую рулетку. Во время кольцевых соревнований трасса огорожена и на ней нет посторонних машин и копов. Игра теряет свое великолепие.

This is not Hollywood

Стоит поаплодировать стоя усердию программистов (давайте, давайте, журнальчик бережно в сторонку, встали и похлопали. Быстро!). Ребятам удалось создать ГОРОД. Не просто мертвые декорации, призванные убедить нас в том, что вокруг бурлит жизнь, а самый настоящий виртуальный. Светофоры работают, машины спешат по своим делам, а вдоль дорог шагают пешеходы. Стоят столбы, скамеечки, урны, ящики. Все хорошо и спокойно. Пока на трассе не появляется очередной "участник соревнований". Молодая женщина испуганно прижимается к стене дома, а пожилому клерку приходится буквально выпрыгивать из-под колес озверевшего автомобиля. Обрушивается сложная конструкция светофора, а на проезжую часть летят остатки скамейки и старые газеты. Нет,



это не сцена из голливудского боевика, это повседневная жизнь в Midtown Madness. Игра на редкость интерактивна, она буквально кишит разрушаемыми объектами и неповторимыми авариями. Иногда создаются ситуации, от которых захватывает дух. Массивный пикап сходу въезжает в малолитражку и швыряет ее на столб, тот эффектно разламывается и красиво вращаясь, летит прямо на дорогу. Если учесть, что предыдущую аварию мы видели, стремительно приближаясь, со стороны, из кабины автомобиля, то пролетающие в двух сантиметрах от лобового стекла останки столба способны вызвать у неподготовленного зрителя инфаркт. А чего стоят прыжки через разводные мосты. Отныне всем лихачам Питера рекомендуется срочно приобрести компакт с игрой и вволю полетать через раздвигающие мосты Чикаго. Включив вид от первого лица, вы получите не меньше впечатлений, нежели в реальной жизни. А если учесть еще, что это безопасно...

Из вышеприведенных примеров следует только один вывод: игра очень зрелищна. И такое шоу достигается не из-за применения супер графики (но и тут все в порядке), а ввиду интерактивности и уникальности игрового движка. И не забывайте, что быть в этом театре главным действующим лицом, принимать участие в событиях, меняющихся с калейдоскопической быстротой – занятие более увлекательное, чем просто наблюдать.

Своенравные автомобили

Нельзя назвать графическое оформление игры шедевром, однако решения, которые применили в своем проекте программисты из Angel Studios весьма злободневны и, как следствие, симпатичны. Множественные графические настройки позволят вам подобрать оптимальное сочетание скорости и красоты. В игре есть динамическое освещение, блестящие автомобили, погодные эффекты, смена времени дня и даже тень от облаков. Иными словами, бэкграунд для диких погонь и впечатляющих аварий создан более чем достойный. Неплох и звук. Типичный американский комментатор не прочь щегольнуть афоризмом или какой рифмой, аварии давят на сознание звуком скребущегося металла, а мотор вкупе со свистящими покрышками напоминает, что едем мы очень быстро.

Единственное, что несколько подпортило впечатление от великолепного в целом проекта, так это управление. Трудно понять, то ли оно реалистично, то ли просто не очень удачно, но все без исключения машины ведут себя крайне своенравно. Даже мирный жук не желает по-доброму входить в поворот, демонстрируя недостаточную поворачиваемость. А уж про Panoz и говорить



страшно. Но привыкнуть все же можно. Не бойтесь скинуть газ или даже притормозить. Это помогает.

Моя игра

Да, это моя игра. MM я полюбил давно и на всю жизнь. Это игра, которая требует от игрока навыков reckless вождения автомобиля. Что может быть приятней, чем, красиво и рискованно проскользнуть сквозь ряды стоящих на светофоре автомобилей? Что может сравниться с поездкой по разделительной черте встречной полосы движения, когда испуганные водители шарахаются, истошно сигналя, в сторону. Опровергните уникальность ощущений от полета через разводной мост, или лихого разворота с ручником? Чего стоит поездка на двух колесах ((!), где такое было, а?) во время побега от агрессивной полиции. Господа, такого набора я не встречал пока ни в одной игре. Тут нет крови, тут есть *идея*. И идея эта никак не связана с размазыванием пешеходов по асфальту. Эта идея проповедует исключительно быструю и красивую езду по городу на грани и (чаще всего) за гранью риска. Midtown Madness фарева рулез, УРА!!!

Игровой интерес ●●●●●●●●●●
Графика ●●●●●●●●●○
Звук и музыка ●●●●●●●●○○
Управление ●●●●●●●○○○

Рейтинг 9.0

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев

TOCA 2 Touring Cars

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Sega
Разработчик	Sega
Требуется	Pentium 116, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, Voodoo2
Multiplayer	Сеть, Split-screen

Адепты ПК и всего, что с ним связано, заорали бы страшным, нечеловеческим воплем, что приставки – полный сакс, а компания этими приставками прославившаяся – тройной сакс. У поклонников консолей закружилась бы слегка голова, и тихим счастливым голосом они произнесли бы несколько раз имя компании, подарившей им Соника и все еще живого Мега Драйва, а потом набожно помолились бы, произнеся всуе имя Dreamcast. Но я объективен, как Конституционный Суд РФ, и с удовольствием буду толковать вам нюансы компьютерных игр и степень их соответствия моему пониманию игр компьютерных.



Ралли – это очень тонкая тема, некоторым моим коллегам по отделу трудно держать себя в рамках объективности и все, что не как у Макрея – must die. Поэтому в целях избежания казусов я взял на себя ответственность рассмотрения и изложения впечатлений по поводу долгостроя японской компании Sega – Sega Rally 2.

Когда мне дали 10 лет

Началось все по-японски, настолько типично и наивно, что я даже ругаться не стану. Синяя надпись Sega на черном фоне, заставка с характерной надписью "нажмите ентер". Далее красивое (очень красивое) меню, где (как обычно) нельзя пользоваться мышкой. Список стандартных опций... подождите-подождите, а это еще что такое. Вторая строчка вызвала у меня синдром "отвисшей челюсти", она гласила – "Чемпионат на десять лет". Я примерно представляю себе, что такое английский юмор, приходилось сталкиваться и с американским, были уроки итальянского и французского, а вот к шутке японцев я оказался абсолютно неподготовлен. Такие в стране восходящего солнца приколы.

Как выяснилось впоследствии, каждый год этого чемпионата – не что иное, как несколько трасс, сменяющих друг друга. От сердца тогда отлегло.

Так вот, если уже речь зашла об игровых возможностях, то тут есть еще сплит-скрин, аркадный вариант заездов двух типов и никому не интересный, но во многие игры любовно авторами вставляемый – time attack.

По-моему, понятно, что в игрушке исконно аркадной тратить свое внимание на что-то, кроме основного режима, который по сравнению с истинными компьютерными симуляторами – воплощение простоты и примитивизма – занятие недостойное, поэтому остановлюсь на этом самом "десятилетнем" чемпионате.

Хорошие машины

Перед началом долгого (десять лет, аднака!) кругосветного (климат разный) путешествия рекомендуется избрать средство передвижения. Выбор очень оригинальный и непростой. Игра, как вы наверное помните, отродясь японская, а там, как известно, знают толк в спортивных автомобилях вообще, и в раллийных в частности. Поэтому не удивляйтесь (а если все же, то только приятно), встретив в по-псовой, на первый взгляд, игре такие серьезные машины, как прошлого, так и настоящего как Subaru Impreza WRC, Toyota Celica, Toyota Corolla, Lancia Stratos, Lancia Delta HF Integrale, Mitsubishi Lancer Evolution и Peugeot 306. Да, нелегкий выбор предложили сделать нам японские товарищи. А вот лично я сразу сел за глазастую Celica – она мне очень нравится.

Далее мы попадаем в предстартовое меню, где находим возможность довольно детальной настройки машины. Жесткость подвески, рулевое управление, тормоза... а сколько видов покрышек – тут уж и Макрей позавидует! Впоследствии, правда, выясняется, что лазить в гараж, руки пачкать – занятие совсем не нужное, ведь компьютер сам "примерно" настраивает автомобиль, а так как это аркада, то все вытекающее наглядно демонстрируют нам, что да, давайте, забудем о настройках. Тем не менее, японцы старались и трудились. И в принципе, надо признать и похлопать наших меньших узкоглазых собратьев за смелость и жест насилия над своими приставочными убеждениями.

Естественно, ни о каком соблюдении раллийных принципов в новом произведении даже и говорить нельзя. Начинаем на шестнадцатом месте, и на протяжении предложенных для одного года спецучастков пытаемся обогнать оппонентов. Причем на трассах понатыкано чек-пойнтов, и постоянно идет время. Так что получается двойная нагрузка: и обогнать и успеть. Все это делает гонки динамичней и интересней.







A kind of magic

Помню, что говорил о красоте интерфейса и отсутствии мыши. Помню, что простил это джапам. Но не надолго. Меня взбесили детали японского менталитета. Я хочу поменять покрышки, а это действие обставляется с такой помпой и детализацией, будто я собираюсь отформатировать винчестер. Нет, определенно, пара европейцев восточным производителям в команду не помешала бы.

Ну да ладно, зато графика в игре просто очень чумовая. Одни заставки во время загрузки оценены были по достоинству мной тем, что понравились, а это, уж мне поверьте, много стоит. А уж само действо просто впечатлило.

Готов молиться на модели автомобилей. Если уж Sega Rally и не обставляет NFS HS по качеству проработки машин, то только потому, что здесь нет панели с подсветкой. В остальном, это равные конкуренты, каждый из которых предложит свой веский ответ аргументам соперника.

В SR 2 поразили стекла. Черные тонированные стекла, им позавидовал бы любой "бандитский шестисотый". Но, даже, несмотря на тонировку, внутри отчетливо различаются пилот со штурманом, а сзади запаска. А как отражается в них (стеклах) окружающая среда! Сказка!

Кузов машин создавался в строгом соответствии с реальными размерами.



Поэтому каждый автомобиль стопроцентно узнается даже издалека. Очень четко и красиво смотрятся - отлично проработаны диски, а пестрые раскраски лишь ставят точку в этой прекрасной позме.

Не оскорбят шедевры виртуального автомобилестроения своим присутствием задники с прочими декоративными объектами. Текстуры настолько разнообразны и качественны, что, извините, Макрей, убит наповал. Четкие эффекты погоды и освещения вряд ли кого оставят равнодушными, если впечатлили меня. Одно, правда, не порадовало – дым из-под колес сначала ассоциировался со шлейфом водяных брызг, но солнце в зените подарило понимание происходящего.

А вот со звуком возникли вполне очевидные проблемы. Первая и основная – то, что хорошо японцу – русскому... нет, не смерть, но после того, как в пятый раз выслушиваешь предупреждение встревоженного штурмана, когда тебе нараспев говорить "геймова" и сладенько добавляют "е-е-е...", становится как-то не по себе. А когда из колонок начинает давить на мозги их веселая японская попса становится совсем дурно. Поэтому звук мне не понравился. Как "неяпонцу".

Мое мнение

Пока все хорошо, и на повестке дня самый главный вопрос, который и вынесет приговор игре. Итак, что представляет из себя игровой процесс? Грубо говоря, играть интересно? Мучить или нет, сразу ответить или за нос поводить? Извините, у меня все цветы на столе двухлепестковые, а поэтому второе.

Мотор приятно урчит. Мы жмем на газ, и красивый автомобиль стрелой рвется вперед. Происходит резкий набор скорости, стрелка спидометра зашкаливает за двести – в аркадах медленней ездить не принято. Впереди вырисовывается поворот, а в нем соперник. Машина срывается в занос, оппонент остается в зеркале заднего вида. Следует серия виражей, приходится пользоваться тормозом, а иногда даже ручником. Машина демонстрирует послушание, управляется легко, а самое главное – предсказуемо. Все фазы движения автомобиля выглядят естественно и плавно сменяют друг друга. Внимание! Управление в игре доставляет истинное наслаждение. Скорость не мешает вам подчинять машину своей воле. Немного не порадовали противники. Создалось неприятное впечатление, что с возрастанием уровня сложности между соперниками просто увеличивается расстояние, и поэтому их непросто догнать. Но если все же догоните, то обогнать не составит никаких проблем.

Игра очень проста, и на многие детали тут откровенно закрыли глаза. Отсутствует как факт алгоритм просчета аварий. Мне так и не удалось перевернуть свою машину. Примитивны столкновения с соперниками. Как правило, они не причиняют вреда ни машине, ни траектории, по которой она движется. Но все же играть в аркадный вариант ралли от Sega интересно. Просто, но интересно. Незатейливо, но крайне динамично. Время и соперники, которых надо догнать, делают гонку крайне напряженной даже без сложного управления.

Если ждете от меня краткого резюме по поводу гоночного детища японских программистов, то получите. Игра как аркада очень хороша. Игровой процесс сбалансирован и затягивает. Страдают лишь детали интерфейса и звук. Хвалю японцев, а всем вам советую: "будьте объективней".

Игровой интерес ●●●●●●●●○○
Графика ●●●●●●●●●○
Звук и музыка ●●●●●○○○○○
Управление ●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.8

Время освоения: 5 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев

Castrol Honda Superbike 2000

Жанр	Мотосимулятор
Издатель	Interactive Entertainment
Разработчик	Interactive Entertainment
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	Сеть, сплит-скрин

Примерно год назад (к пятидесятилетию небезызвестной фирмы "Хонда") игровая компания Interactive Entertainment выпустила несобственноручно изготовленный симулятор одного из лучших произведений японской фирмы в жанре мотоспорта под названием Castrol Honda Superbike. Игрушка та была успешно освещена на страницах нашего с вами журнала и получила приличный рейтинг. Вероятно, авторы подозревали, что у них вышла вещь достойная, и крепко задумались о продолжении. Думали год и в итоге разродились улучшенным и дополненным сиквелом, который является на сегодняшний день единственным прямым конкурентом симу от EA Sports SBK World Championship.



Заводские соревнования

CHS 2000 – без всяких натяжек симулятор. Где-то достаточно правдивый, где-то не очень. А так как первых "где-то" несравнимо больше, чем вторых, то осваивать и играть в новый мотопроект не просто. Хотя есть спасительная соломинка. Точнее, две. Первая – наиболее крупная, и поначалу лучше цепляться за нее. Это многочисленные опции помощи игроку со стороны компьютера. Притормаживание в поворотах, выбор правильной траектории. Если включить эти возможности, то покажется, что едешь в экскурсионных целях за гонщиком, настолько все несложно.

Вторая "подмога" – куча уровней сложности. Начинайте с низшего и постепенно увеличивайте его. С ростом собственных сил и, как следствие, уверенности. Кстати, каждый уровень предполагает различную длину заезда, число и мастеровитость соперников, включение либо отключение тех или иных элементов реализма, коих в игре довольно много. Только параметров повреждения мотоцикла всего несколько: двигатель, рулевое управление, радиатор, ходовая часть. Список дан неполный. Есть любопытная опция – склонность заднего колеса к заносам. Три варианта – реалистичная, маленькая, никакая. Последний не выбирайте, но и на первый сначала глаз не кладите. Научитесь мастерски ловить машину, когда заднее колесо норовит в повороте уйти из-под вашего гонщика на среднем уровне "заносчивости" – занятие это довольно интересное.

Настройка мотоцикла менее детальна, чем алгоритм повреждений. Коробка передач, тормоза да покрышки. Выбор невелик, но достаточен.

У авторов игры на руках была только одна лицензия – на использование мотоцикла концерна "Хонда". Поэтому в игре нет приятного выбора мотоциклов, все, чем довольствуемся – японский супербайк. И, в принципе, в этом есть свой кайф. Гонщики находятся в равных условиях, и лишь индивидуальное мастерство каждого решает исход заезда.

А вот трассы при этом реальные. Они добротно воссозданы. Их много. Есть где погонять.

Просто симулятор

Выбор режимов соревнований не блещет разнообразием. Тренировка, разовый Гран-При, чемпионат. Небогатый ассортимент любого серьезного симулятора. Принцип действие – по классической, отработанной годами схеме. Сначала – пробный заезд в первом режиме, затем – парочка Гран-При, ну, а потом приходит время мирового турне в режиме чемпионата. Если вам удается пройти его до конца, считайте, что: либо игра очень интересная, либо вы на редкость усидчивы и фанатичны. За себя скажу, что особым терпением не отличаюсь, но чемпионат до конца не прошел. Почему-то не мотивирует. Может, игра не интересная. Давайте разберемся.

Для начала рассмотрим физическую модель произведения. Сможет ли рядовой геймер, который большую часть своего игрового времени проводит за взращиванием юнитов, пальбой по монстрам в "3Д Действии" и собиранием экспов в RPG, вот так сразу сесть, наднапрячься и красиво, чинно поехать. К сожалению, нет. Так сможет поступить лишь довольно опытный, умудренный годами профи, да и то не все. Игрушка требует времени на осво-









ение и, если у вас есть чуть-чуть, то приготовьтесь к постоянным падениям, вылетам с трассы и большому отставанию от конкурентов. Если же при вышеназванных условиях вы почему-то впереди, и в повороты входите как по рельсам, то зайдите в опции, отключите помощь компьютера и поставьте вместо Rookie хотя бы Semi-professional.

Физическая модель игры довольно правдива. Перед входом в поворот надобно тормозить, а если переусердствовать с газом непосредственно во время поворота, то можно вызвать резкий, пугающий занос заднего колеса. Но и здесь есть недочеты. И именно они не позволяют восторгаться физикой проекта. Гонщик и мотоцикл всегда ведут себя как единое целое. И пусть вас не вводят в заблуждение аварии, они настолько нелепы и убоги, что всякие вопросы о "двойственности" физики отпадают сами собой.

Выбор за вами

Игровой интерес. Тут также не замечено каких-то особых "фишек", которые стопроцентно приковали бы ваше внимание и затянули в соревнование за уши. Обычный интерес любого симулятора – это разных степеней изменчивая мотивация. Сначала – научиться достойно управлять байком, затем – ехать вровень с соперниками, после этого – учиться их обгонять. Дальше – обгонять и не пропускать вперед. Последняя ступень – обгонять, отрываться и выигрывать. Все, конец. Дальше играть совсем неинтересно. Впрочем, не обещаю присутствие мотивации на каждом из этапов, она запросто может кончиться на втором, либо вообще не появиться.

Как ведут себя соперники. Неприятно, но приходится сознавать, что стадно и однообразно. Дождаться ошибки от гонщика, ведомого компьютером – задача из разряда трудновыполнимых. Надеяться на то, что несущийся сзади соперник свернет с траектории и обгонит разгоняющегося игрока – пустая трата нервной энергии. Едут быстро и невыразительно. Все как один (мотоциклы-то одинаковые).

Поэтому по поводу игрового интереса делайте выводы самостоятельно. Физическая модель вполне достойная, как и соперники. Трасс много, уровней сложности – тоже. Если вы поклонник терпеливого знакомства с игрой и постепенного ее прохождения, то CHS 2000 – то, что вы искали, если вам по душе побыстрее, повеселее и (самое главное) чтобы прощали многочисленные ошибки, то поищите что-нибудь другое.

Обычная игра про супербайки

Что там у нас по прейскуранту осталось. Так, графика звук и, может быть, интерфейс.

Начнем в порядке возрастания. Интерфейс игры построен так, что все опции и настройки проводятся в одном основном меню. Все под рукой – щелкнул, изменил. Лаконично, удобно и понятно. Тут без претензий, серьезному симулятору – серьезный интерфейс.

Далее остановим наше внимание на звуковом сопровождении. Музыка абсолютно невразумительна – так, что-то в меру электронное, в меру брейк-битовое. Создает фон и абсолютно не отвлекает. Звуки непосредственно во время гонки – под стать музыкальному оформлению. Абсолютно ничего лишнего. Только "нужные" эффекты. Мотор, покрышки, чуточку трибун. Получите, распишитесь. Как ни крути, а этого мало. Не похвально. Пахнет сьерровской "наскаровщиной", которая всегда выделялась минимализмом и примитивизмом.

А с графикой дела обстоят получше. Фотореалистичные текстуры окружающей среды. Хорошо проработанные модели мотоциклов. Симпатичное небо, немножко динамического освещения и присутствующий вид из глаз. Он не настолько пугающе реалистичен, как в творении EA Sports, однако реально позволяет себя использовать... на первых порах. Потом все равно начинаешь ощущать перегрузки от постоянных метаний из одной стороны в другую. Нервирует, опять же, непосредственно близкое общение с асфальтом. В общем, от третьего лица – гораздо приятней. В целом, графика не выдающаяся, но очень симпатичная и в чем-то своеобразная. Для серьезного сима – "хорошо" с полюсом.

Вот и пришла пора подводить кое-какие итоги. Сиквел прошлогоднего произведения не сделал качественного скачка вперед. Просто игра незначительно улучшила многие стороны своей сущности. Похорошела визуально, стала более приятна и удобна в управлении. Castrol Honda Superbike 2000 – типичный представитель игр на любителя, которые в силу хорошего исполнения могут понравиться и немногим "нелюбителям".



F-22 Ligthning 3

Алексей Медведев

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Novalogic
Разработчик	Novalogic
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	64 Mb RAM, 3D-уск. Windows 95, 98

Похоже, плохи дела у Novalogic. Кризис перепроизводства, неплатежи, налоги замучили, зарплату последний раз платили в прошлом году. А как иначе можно объяснить выход уже третьей игры, аналогичной предшествующим?

О чем это я? Объясняю...

Любителям симуляторов, как раз объяснять ничего не надо. Они и так уже давно прошли и MiG-29 Fulcrum и F-16 Multirole Fighter. Игры сами по себе, конечно, неплохие, впрочем, точно такие же, как и предыдущие творения создателей "Команча". Только уж больно похожие друг на друга. Самолеты вроде как разные, да только разница не слишком ощутима. Разве что переговоры на русском языке в MiG-29 Fulcrum заставили меня проставить в рейтинге чуть большие числа. И вот, спустя полгода, F-22 Lightning 3, третья попытка. Спасибо, что хоть самолет другой...



Найдите десять отличий...

Это была моя любимая игра в детстве. Замеченный лишний листочек на дереве вызывал у меня восторг, а у родителей законную гордость, что IQ чада все же превышает показатель Форреста Гампа. Запустив F-22 Lightning 3, я вспомнил эту забаву, и насчитал целых четыре (!) отличия. Родителей рядом не было, так что гордиться пришлось в одиночку. Впрочем, с вами я все же поделюсь результатами наблюдений.

Самолет все-таки другой. Не F-16, и даже не MiG-29, а самый, что ни есть настоящий F-22. Стелс, многофункциональный такой, да к тому же еще и летающий. Цены ему нет. Или есть, но очень большая. А вот вам, опытному летчику, понимаешь, доверили такую дорогую махину. Вы спрашиваете зачем? Начальство приказало навести порядок. А раз так, то значит, пора прогревать двигатели и доставать джойстики.

Хотя движок и остался тем же, но он претерпел некоторые изменения. И хотя их видно только в плохую погоду (не шучу, честное слово!), не заметить новые красоты сложно. Почему? Да потому что молнию или снег сложно не заметить! И в остальном движок до сих пор, пожалуй, самый мощный и зрелищный. Да к этому еще и очень быстрый! F-16 Multirole Fighter вполне прилично работал на 166 MMX с первым "монстром" в режиме 640x480x16, а F-22 Lightning 3 радует меня режимом 1024x768x32, правда, уже на Celeron'е с TNT.

Радостное явление для фанатов IBS – начиная с этого продукта все игры Novalogic будут поддерживать технологию Voice-Over-Net, т.е. можно забыть о чате и заранее заданных сообщениях. Что может быть лучше, чем похвалить друга и обматюкать врага! Так что советую всем покупать F-22 Lightning 3 и обучать отсталое западное человечество великому и могучему русскому языку!

А теперь десерт! Да еще какой! О чем мечтает среднестатистический почитатель "Бивиса и Батт-хеда"? Нет, не о том, кто "даст". Он мечтает сбросить термоядерную бомбу. Чтоб ТАК бабахнула! Радуйтесь. Будет вам! По мне, так такой бред и придумать-то сложно. И что характерно, бомбить надо во всех последних миссиях эпизодов, кроме, внимание!, Филиппин и... России. Novalogic'овцы либо побоялись обидеть Юрия Приходько (главного консультанта проекта MiG-29 Fulcrum), либо боятся (читай – уважают). БРЕД!!! У них там уже совсем, что ли, зашкалило?

А теперь совпадения (увы, не случайные)

О них конечно можно было бы и не писать, но боюсь, что читатели не видевшие в глаза F-16 Multirole Fighter и MiG-29 Fuclrum меня не поймут.

Заставка, как заставка. Смотрится один раз, после чего сразу забываешь, что в ней было. А если все же интересно, то "см. первое отличие". Главное меню как главное меню, ничего интересного. Вместо тренинга – "Quick mission", а в окошечке скромно перечислены все кнопки, которые вам понадобятся во время выполнения задания.

Модель повреждений. Все тот же тихий ужас. Попала одна ракета, что-то отказало. Причем, что именно - определяет случай. Самое обидное – это поломка радиолокатора. Летать можно, а вот пускать ракеты – нет. Что, кстати, неправда. На современных самолетах после отказа основного локатора можно использовать активную головку самонаведения ракеты, в которой имеется аналогичное устройство, хотя и имеющее худшие характеристики.





Второе попадание разносит самолет в пыль. Одно радует - врагам хватает одного раза.

Ведомый – настоящий терминатор, правда, потерявший интересную особенность сопровождать сбитого ведущего до самой земли. У него исключительно ловко получается уворачиваться от ракет ПВО (или это компьютер мухлюет?), так что настоятельно рекомендую пропускать его всегда вперед. И вообще, почаще пользуйтесь его возможностями. Мало того, в некоторых миссиях, можно вообще не сбивать ни одного противника, достаточно только вовремя отдавать приказы. Ну, чем не RTS? А может запатентовать идею?

Геймплей. Какое дикое слово для симулятора, не правда ли? В Novalogic'овские симы всегда было достаточно интересно играть. А так как "молния 3" ничем не отличается от предыдущих продуктов компании, то это правило распространяется и на нее. Я бы назвал ее летным шутером. Набрал побольше ракет (иногда можно и нужно выбирать вооружение) и, в зависимости от задания, полетел, раздолбал всех, или только некоторых. В особо сложных местах можно выключить локатор, прокрасться, так сказать (Thief!). Ракету по тебе запустили – сразу начинаешь делать противоракетный маневр (стрейф, стрейф!). Убедил ;) ? Правда, играть очень легко, все шесть эпизодов проходятся в ненапряженном режиме, т.е. вечерами и во время перекуров на работе, за два-три дня. А если этого покажется мало, то разработчики любезно предоставили редактор миссий.

Самолет из эпизода в эпизод меняет свою раскраску, подобно опостылевшей Ларисе Крофтовне Тамбовской. Чего не скажешь о моделях врага, последние представители семейства Сухого выглядят как-то невзрачно, а нередко и совершенно неправильно. Кстати, вот вопрос на засыпку. Почему до сих пор в играх нет МФИ? А конечно понимаю, что и самолета такого еще нет, но тогда откуда взялось такое количество Су-34-х? Я завалил их не меньше двух десятков. Да и "Рафалей" не меньше.



Миссии, конечно, другие. Еще раз спасибо! Впрочем, недалеко ушли от предшествующих игр. Набор заданий стандартный: атака воздушных целей, атака наземных целей, сопровождение, вот, пожалуй, и все. В конце концов, все сводится к банальному уничтожению всей техники, если на это хватает вооружения. Чтобы миссия была засчитана, необходимо выполнить только основное задание, но иногда для успешного прохождения нужно уничтожить и вторичные цели. Дополнительные цели можно уничтожать исключительно для души, впрочем, лишние очки не помешают. Хотите узнать этапы большого пути? Пожалуйста: Индонезия, Чад/Судан, Kola Peninsula – я так и не понял, что обозначает это название, но, возможно, вы будете удивлены, что это есть ничто иное как... Россия, Алжир, Филиппины и Иордан/Сирия. Можете даже не сомневаться, что в России (произнести по-русски название Kola Peninsula у меня не поворачивается язык) будут преобладать текстуры со снегом, скалами и полярными медведями в валенках.

И все же, зачем?

Вы до сих пор так и не поняли, зачем создавать вот уже третью игру, ничем не отличающуюся от предыдущих? Да все просто! Интернет-человечество давно уже перестало играть в одиночные игры. X-Wing vs. TIE-Fighter, Warbirds – вот во что играют сейчас. Quake III Arena, Unreal: Tournament – вот грядущие хиты. В них нет ни строчки кода для сингла. Боты, тренинги и... все! Novalogic создала Intergrated Battle Space, среду, в которой сотни игроков могут сражаться в воздухе и на земле. А чтобы разнообразить перечень техники, на которой можно повоевать в IBS, Novalogic ускоренными темпами штампует все новые и новые продукты. В ближайшем времени появятся: очередной Comanche, Delta Force 2, Armored Fist 3 и т.д. и т.п. А вот играть в них или не играть, решать вам, дорогие мои...

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Реализм	●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.6

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Chaos Mage

Ролевые Игры как они есть

Из всех игровых жанров для нас важнейшим является RPG

В начале было...

С чего это началось? Может быть, кому-то захотелось изменить сюжет любимого фильма или книги? Кто знает... Возможно, его не устраивало обычное театральное действо, где все роли и реплики давно расписаны. Ему хотелось самому решать, что должен делать персонаж пьесы... А может быть, он и не думал об этом, а просто хотел уйти от унылой повседневной действительности в волшебный мир Толкиена? Скорее всего, обе причины имели место при создании первой настольной ролевой игры... Так уж вышло, что это были приключения в волшебной стране, а не в мире далекого будущего. Это и определило направление нового жанра на пару десятилетий вперед. У большинства игроков RPG ассоциируются именно с приключениями в подземельях (Dungeons) и с драконами (Dragons).

Новый жанр

Ролевая игра (Role-Playing Game, RPG) - это игра, которую лучше всего определить как театральное представление, где каждый из участников игры "отыгрывает" ту или иную роль. Но здесь есть существенные отличия: способности и личности персонажей игроков могут полностью определяться участниками, а не сюжетом; сюжет содержит только основные события, которые должны произойти, а вот что случится в действительности и в каком порядке, зависит от хода игры, т.е. участники не "повторяют" сценарий, а "создают историю", попадая в ситуации, которые, возможно, совершенно не были предусмотрены сюжетом. Основа любой RPG - создание игроками персонажей по определенным правилам. Эти персонажи описываются в терминах игровой механики. Вместе они, обычно называемые партией, проходят через приключение, описываемое т.н. модулем. Приключение можно сравнить с тем же рассказом, но его сюжет не фиксирован, в нем определены только его основные события - узлы. Все настольные RPG подразумевают, что один из участников (его обычно называют Ведущим: GM - Game Master, хотя в AD&D более популярен термин DM - Dungeon Master) играет особую роль - он не "отыгрывает" персонажа, а "ведет игру". Но по каким правилам игрок взаимодействует с игровым миром? Во всех ролевых играх за это отвечает ролевая система (Role-playing System). Общая схема игры проста: Ведущий описывает текущую игровую ситуацию, игроки отвечают, что делают их персонажи, Ведущий вносит коррективы, и объявляет, что происходит дальше, игроки снова действуют, и т.д. Таким образом, Ведущий отвечает за взаимодействие игроков с игровым миром, за ним остается последнее слово в разрешении споров об игровой механике и в разрешении игровых конфликтов. Остальное зависит только от фантазии и желания играющих. Разумеется, необходимо также знание ролевой системы, определяющей шансы того или иного события. В чем же заключается конечная цель игры? В получении удовольствия от процесса!

От настольных...

Настольные ролевые игры быстро вырвались за рамки увлечения немногочисленных групп энтузиастов и превратились в успешный бизнес. В этом году фирма TSR (Tactical Studios Rules, теперь она является подразделением Wizards of the Coast) отмечает серебряную годовщину, 25 лет ролевых игр D&D/AD&D. Эта система не была первой, но стала самой распространенной. Она не была самой удобной или реалистичной (насколько это применимо к fantasy ;)), но было в ней что-то, что привлекало к ней самых разных людей. D&D это СИСТЕМА, не просто набор заумных правил, но свой мир, своя субкультура. К работе над ней кроме дизайнеров были привлечены и писатели (Сальваторе, Уэйс и Хикмен) и художники (Brom и DiTerlizzi). Они придавали осязаемость игровым мирам, делали их еще более индивидуальными... Почти все последующие настольные ролевые системы хотя бы в чем-то походили на D&D, задавшую эталон жанра.

... к компьютерным

Но шло время, появились первые персональные компьютеры, и сама собой появилась идея создать компьютерный вариант ролевой игры. CRPG (Computer Role-Playing Games) - один из первых жанров игр на компьютере. В CRPG игрок должен был видеть монстров, подземелья, груды сокровищ и персонажей игры, а не представлять их в своем воображении. Работу Ведущего по взаимодействию игрока с окружающим миром по правилам ролевой системы должна была взять на себя игровая программа. В конце 80х годов TSR продала лицензию на использование AD&D и своих игровых миров компании SSI, что ознаменовало начало новой эпохи в ролевых играх на компьютере. Приходилось ли вам играть в игры серии GoldBox? А в игры Eye of the Beholder, Dark Sun, Ravenloft, Menzoberranzan? Это классика жанра, эталон качества... Теперь лицензией на миры Forgotten Realms и Planescape владеет Interplay. Из совсем недавних разработок можно упомянуть Baldur's Gate (+Tales of the Sword Coast) и Planescape: Torment. Но и SSI снова планирует вернуться на рынок RPG с продолжением одной из самых популярных игр серии GoldBox: Pool of Radiance.

Казалось бы, с широким распространением компьютеров популярность настольных RPG должна была сильно упасть, однако они не просто выжили, а, напротив, набирают все большее и большее количество сторонников. Конечно, это дело вкуса - играть на компьютере или за столом, - но тот факт, что число играющих в настольные RPG растет, говорит сам за себя... Отчасти это объясняется невозможностью предусмотреть в рамках компьютерной программы все возможные варианты развития сюжета и действий игроков, как это делает "живой" Ведущий, а также неповторимой атмосферой личного общения во время игры.

Role-playing и др.

Что же отличает ролевые игры от остальных игровых жанров? Первым и основным критерием принадлежности той или иной игры к RPG является такое не всегда однозначно формулируемое понятие role-playing'а или отыгрыша роли. Ролевая игра является таковой, если она обеспечивает возможность многовариантного выбора поведения игрового персонажа (персонажей) в соответствии с представлениями игрока об их реакциях в конкретной ситуации. Грубо говоря, вы должны иметь возможность творить добро, если ваш персонаж добрый, творить зло, если он злой или поддерживать баланс, если персонаж нейтрален. Аналогичные возможности должны предоставляться и в отражении других свойств игрового персонажа. Это понятие включает в себя и возможность нахождения альтернативных путей решения проблемы. Реакция игрового мира на такие действия должна быть соответствующей. В настольных ролевых играх с этим нет никаких проблем, т.к. за всем следит Ведущий, и игроки не ограничены в своих действиях жесткой игровой программой. В компьютерных RPG все сложнее. До сих пор нет, и не предвидится в ближайшем будущем CRPG, в которых персонаж мог бы действовать хотя бы в половину так свободно, как в настольных играх. К сожалению, 90% усилий разработчиков в настоящий момент направлены не на развитие воз-

можностей role-playing'а в CRPG, а на улучшение игровой графики. Некоторые RPG очень красивы, они активно используют 3Dfx, но, зачастую, усилия, потраченные на графику, оставляют меньше места на развитие интересного нелинейного сюжета и ролевой системы. Несмотря на потрясающий успех развития графических технологий до сих пор популярны NetHack, Angband, ADOM и другие т.н. rogue-like игры, в которых графики нет (или почти нет). Как правило, лучшее, что пока можно ожидать от CRPG - это нелинейность сюжета, но многие из игр этого жанра вырождаются в линейный как стрела сюжет, построенный на низведении до нуля популяции монстров в отдельно взятом игровом мире...

Вот еще несколько отличий (второстепенных) CRPG от других игровых жанров. Способности и характеристики персонажа/персонажей в RPG, как правило, должны быть выражены в числовом виде и должны расти по ходу игры в зависимости от набираемого опыта. В подавляющем большинстве CRPG вы можете создать своего уникального персонажа для прохождения игры, но в некоторых вы можете всего лишь выбрать его из набора заранее заданных (Dungeon Master). В игре вам должны встретится неигровые персонажи, с которыми можно вступить в диалог, хотя в том же Dungeon Master, считающемся ролевой игрой, NPC отсутствуют как класс. Наконец, игра не должна строится целиком и полностью вокруг сражений как Diablo, которую почему-то тоже считают относящейся не к Action, а к RPG. Конечно, иногда хочется расслабиться и порезать в капусту скопище монстров, но не все же время этим заниматься! К сожалению, во многих компьютерных ролевых играх, цель - именно победа. В настольных же RPG цель игры - не победа, а участие, получение удовольствия от самого процесса. Иной цели в игре нет. Многие забывают об этом важном правиле, и в результате игра теряет свое очарование.

Какими они бывают

Десятилетие развития компьютерных RPG породило множество их разнообразных вариантов. Приключения могут проходить в стиле fantasy (почти во всех играх) или в мире далекого будущего (Fallout). Сюжет может строиться вокруг приключений одного или нескольких приключенцев. Персонажи могут создаваться в начале игры или использоваться заранее заготовленные, т.н. pre-rolled PC (Albion). Наблюдать все это мы можем от первого лица (Daggerfall), со стороны (Dark Sun) или даже в обоих режимах (Albion). Сражения в игре могут быть встроены в игровой процесс (Ultima Underworld) или выделены в отдельный режим (Realms of Arkania), и они могут проходить в пошаговом режиме или в реальном времени. В путешествии по подземельям в большинстве случаев вы сможете воспользоваться помощью автоматической карты, но в некоторых играх вам придется развивать свою память (Eye of the Beholder). Персонажи могут передвигаться свободно (Daggerfall), по клеткам (Eye of the Beholder) или по шестиугольникам (Fallout).

Использование в CRPG ролевой системы, перенесенной с настольных RPG (например, AD&D или DSA), почти всегда обеспечивает успех, но некоторые компьютерные ролевые системы настолько проработаны, что можно играть и в их настольные варианты (ADOM). Можно выделить несколько вариантов устройства ролевых систем в CRPG.

Почти во всех играх крутизна персонажей измеряется в уровнях. С ростом уровня могут расти характеристики персонажа (сила, выносливость и т.д.) и/или значения умений (Skills). Рост уровня происходит по мере накопления опыта от убийства монстров и решения квестов. Встречаются и оригинальные системы. В том же Daggerfall'е уровень персонажа растет в зависимости от количества применений умений. Действие подавляющего числа RPG происходит в волшебных мирах, и магическая система почти всех игр основана на мане (волшебной энергии). Исключение составляют только игры по AD&D, где волшебники должны заучивать заклинания перед каждым использованием.

Вариации на тему

Во всем многообразии существующих CRPG можно выделить несколько групп игр, формируемых по методу построения игры. В настоящих RPG (таких, как GoldBox games или Fallout) выполняются все или почти все вышеперечисленные условия принадлежности к жанру, они наиболее близки к настольным ролевым играм. В т.н. Puzzle Solving RPG (Dungeon Master) большую часть времени занимает разгадывание головоломок (puzzle) всевозможных типов ("чтобы открыть дверь в подземелье найдите правильную комбинацию десяти рычагов и пяти кнопок"). Игры, называемые Hack & Slash RPG (Eye of the Beholder), представляют собой веселую охоту за монстрами, на фоне которой происходят какие-то там события. Игры Action/RPG (Diablo) имеют лишь внешнее сходство с настоящими ролевыми играми. Цель в них одна - убить все что шевелится. Ни о каком role-playing'е в этом случае речь даже не идет :(.

Богатая история

За время существования компьютерных ролевых игр было создано множество популярных сериалов. В некоторых случаях следующая игра выпускалась в надежде повторить успех первой (Lands of Lore), но иногда продолжения планировались с самого начала (Realms of Arkania).



Самыми первыми были Ultima (U, 1-8), Might&Magic (M&M, 1-7 + самодеятельный Swords of XEEN) и Wizardry (Wiz, 1-7). Затем появились Dungeon Master (DM, 1-2), Realms of Arkania (RoA, 1-3), Ultima Underworld (UUW, 1-2), Lands Of Lore (LoL, 1-3), The Elder Scrolls (TES: Arena, Daggerfall). До сих пор популярны игры из серии GoldBox, вышедшие в конце 80х - начале 90х. Это серия GoldBox Forgotten Realms: Pool of Radiance (PoR), Curse of Azure Bonds (CoAB), Secret of Silver Blades (SoSB), Pools of Darkness (PoD) + FR Unlimited Adventures (FRUA); GoldBoxDragonlance: Champions of Krynn (CoK), Death Knights of Krynn (DKK), Dark Queen of Krynn (DQK); GoldBox Savage Frontier: Gateway to Savage Frontier (GtSF), Treasure of Savage Frontier(ToSF) и GoldBox Buck Rogers: Countdown to Doomsday (CtD), Matrix Cubed (MC). А кто не знает игры по AD&D из серий Ravenloft (RL, 1-2), Dark Sun (DS, 1-2) и Eye Of the Beholder (EoB, 1-3)? Не слишком удачной попыткой оказался World of Aden (Entomorph, Thunderscape) - попытка SSI удержаться на рынке ролевых игр после окончания действия лицензии на AD&D. Из самых последних игровых сериалов можно упомянуть Fallout (1-2), да и продолжение Baldur's Gate, судя по всему, не заставит себя ждать.

Кризис и возрождение жанра

Не слишком долгая история компьютерных ролевых игр знавала как взлеты, так и падения. На рубеже 80х и 90х годов наступил "Золотой Век" CRPG. В середине 90х наступил длительный период упадка, когда ролевые игры не выпускались вообще. Но вот появились Albion и Daggerfall, и интерес к ним начал вновь расти. Теперь ролевые игры наверстывают упущенное время. За последние пару лет вышло много интересных игр, и еще больше их число находится в процессе разработки. Хочется верить, что наступает новый период расцвета CRPG.

Петька и Василий Иванович 2 Судный День

Константин Подстрешный

Жанр	Квест
Издатель	Бука
Разработчик	S.K.I.F.
Дата выхода	Октябрь 1999 года Windows 95, 98

"Как только герой, который нам уже понравился, начинает поступать вразрез с нашими намерениями – нужно менять намерения"
А. Н. Стругацкий

- Василий Иванович, а в чем разница между квестом и адвенчурой?
- Ну, Петька, если ты кем-то – это квест, а если тобой кто-то – то адвенчура...

"Петька и ВИЧ: Спасают галактику" была именно квестом. Непутевый раздолбай Петька в вашем подчинении и его начальник – бравый комдив Чапаев, который сам себе хозяин, покорили не одно геймерское сердце и забили своими 500 Mb не один винчестер. И это при том, что идея самой игры далеко не нова. За что же мы полюбили Sam&Max: Russian Edition? Игра не явилась банальным повторением историй времен Гражданской или копией адвенчур от дядюшки Лукаса. Петька и Чапаев стали таким же самобытным явлением, как и анекдоты с их участием. Разве можно представить, чтобы в США делали игру с героями, фильм о которых сняли 60 лет назад, и с тех пор их существование иначе как "устным народным творчеством" не назовешь. Нет, это - "коммерчески не рентабельно".

Зато как здорово! Мы все любим Чапаева, Петьку и Фурманова. А Анку? Разве можно ее не любить?



Мы знаем, зачем нужна "настоящая баночка" Павлику Морозову, и как раздеть пулеметчицу. Мы все ждали продолжение. Не прошло и полугода, появились первые новости с фронтов Красной Армии. Ура! Comrade... то бишь, Товарищ, "Петька и Василий Иванович 2: Судный День" находится в активной разработке.

- Василий Иванович, у меня звук не пролазит
- Дура, Анка, ты бы еще с собой графику и геймплей взяла

Внешне игра практически не изменится, естественно, "ВИЧ 2" будет красивее чем "ВИЧ 1". Обязательно в старой доброй анимации. И, уж конечно, никакого вида из глаз а-ля Myst или отвратительного Fandango'образного 3D мы не увидим. Просто квест с отличной мультипликационной графикой и хорошей анимацией. К вопросу об анимации, нам удалось вытащить из недр Буки уникальный рекламный ролик игры; те, кто купил журнал с диском, наверняка, его уже посмотрели. Звук, если судить по тому немногому, что уже озвучено, практически не изменился: как был отличный, так и остался. Правда, на этот раз его как следует сожмут, и игра будет занимать 1 CD вместо трех. Аналогично первой части "ВИЧ 2" выйдет в двух вариантах – стандартный "бокс" и jewel. Большое человеческое спасибо Буке за такую ценовую политику. Ну, а тот самый геймплей? О, он уже сейчас виден, но об этом в следующей главе-анекдоте.

- Василий Иванович, что такое: сиквел, S.K.I.F., посредине Бука?
- Ерунда какая-то, Петька, получается
- Вот, а Письменный говорит: сюжет, сюжет...

Мы снова играем "шестеркой"-Петькой. Это правильно! Доверьте нам управление суровым Чапаевым, и игра сразу же начнет терять charisma-очки. Ибо управление комдивом никогда не принесет и десятой толики той радости, что испытывали мы, вертя Петькой. Кстати, а почему именно Комдив? КомБат – командующий батальоном, КомДив – командующий дивизией, а как будет командующий армией? Не КомАр же? Хорошо, что Чапаеву пока только



дивизией командовать доверили.

Первая часть игры пройдет в Гадюкино, эта сама по себе приятная новость обрастает предвкушением встречи со старыми знакомыми и радостью открытия подземных инопланетных tomb'ов под деревенькой. Василий Иванович Чапаев явно озабочен извлечением лишней полтонны железа из своего организма, что так коварно внедрили инопланетные агрессоры, Петька горит желанием помочь командиру и просто подурачиться. Погуляв по катакомбам, насмотревшись на наскальные портреты - Бивиса и Баттхеда, Герои отправляются вместе на машине времени (этакая стальная блоха) в будущее. Они попадают в Америку 60-х, где, собственно, разворачивается вторая и основная часть игры.

Это была суть, эссенция сюжета, по-настоящему же все гораздо сложнее. Что еще нас ждет? Лучше всего об этом можно узнать из интервью с тем, кто делает игру - Вячеславом Письменным, человеком настолько увлеченным созданием шедевра, что иногда он начинал говорить от лица Василий Ивановича или Петьки (чаще все-таки говорил за Чапаева, сразу было видно, кто ему больше нравился.) А мы прощаемся с "Петькой и Василий Ивановичем 2" до осени, где-то в октябре будет релиз, а значит ревью и гайд в "Навигаторе"... Эй, постойте! Релиз намечен на октябрь! Великая и Социалистическая, понимаешь... Ох, и хитрые люди эти S.K.I.F.'ы.

Эксклюзивное интервью
с Вячеславом Письменным, руководителем проекта "Петька и Василий Иванович 2: Судный День" ***или***





- Василий Иванович, родной, я сегодня в Буке Письменного видел!

"Плыл Чапаев по реке,
Чемодан держал в руке..."

Навигатор Игрового Мира: Здравствуйте, Вячеслав. Так что же произошло, после того как герои Гражданской войны разобрались с пришельцами и машиной времени на Луне?

ВП: Они вернулись назад, в альтернативное прошлое, в деревню Гадюкино. Еще до того, как произошли события первой части игры. Возвратившись в Гадюкино, Василий Иванович рассказывает Петьке, что всю первую игру он был нечеловеком! Инопланетяне превратили его в терминатора, для каких-то своих коварных замыслов. Но у них ничего не получилось, Чапаев вырвался!

- Прости, Петька я стеснялся тебе об этом рассказать, меня это сильно беспокоит...

Когда из Василия Ивановича делали киборга, он получил информацию о том, что миллионы лет назад прилетали другие инопланетяне. И под Гадюкино есть секретный комплекс, целое подземелье, которое создали пришельцы, когда первый раз прилетали на землю. Василий Иванович с Петькой отправляются в это самое подземелье с надеждой отыскать какие-либо инопланетные технологии для превращения Чапаева обратно в человека. В центре подземелья обнаруживают машину для перемещения в пространстве-времени. Они хотят перенестись куда-нибудь, не важно куда... просто, есть корабль – его нужно попользовать (вот они, особенности национального подхода – прим. ред.). *А он-то и переносит героев игры на этот раз в будущее в Америку 60-х.*

НИМ: То есть начало игры у нас проходит в Гадюкино? А Анка, Фурманов будут ли они? И что стало с отрезанной головой Фурманова?

ВП: С Фурмановым все в порядке, Петька и ВИЧ исправили будущее, и никаких клонов не предвидится. В деревне все то же самое, как если бы первой части игры не было. Ну, за исключением, что некоторые двери закрыты и нет каких-то персонажей, допустим, они просто ушли погулять...

НИМ: То есть мы снова встретимся с пасечником и Павликом Морозовым?

ВП: Пасечник будет точно, а вот, насчет Морозова мы пока не уверены.

НИМ: А инопланетяне, они вернутся?

ВП: С инопланетянами вопрос остается открытым, инопланетян во второй части практически нет, есть только это подземелье, которое оставили пришельцы, да еще игроки помнят о том, что была первая игра.

НИМ: Продолжая тему персонажей, вон та "сочная" негритянка-продавщица на скриншоте подозрительно похожа на королеву прилавка из первого "ВИЧ'а".

ВП: Действительно, часть персонажей перекочевала из первой части игры. Собственно это не сами персонажи, а их дети, которые стали эмигрантами, они все уехали в Штаты. То есть, получается это не сама Анка, а Анкина дочь. Следующее поколение гадюкинцев уехало на Брайтон-Бич. Потомок Фурманова стал миллионером, выпускает акции – этакие американские "МММ".

НИМ: Попали мы, то есть Петька и ВИЧ в Америку, а дальше-то что?

ВП: Цель игры в Америки: во-первых, просто сориентироваться, они ведь туда случайно попали, во-вторых, цель – сделать из Чапаева нормального человека, ему неприятно быть терминатором, он человек железный и так. Они приходят к Фурманову, он говорит, что есть жутко дорогие пластические операции, это модно и все вам сделают. Но стоит это бешенных, совершенно безумных денег. Но! Существует еще один способ, у меня есть знакомый доктор, который сможет дешево сделать такую же операцию. Этот знакомый – отец Федор, сын или внук попа из "ВИЧ 1", у него собственная клиника, где он дешево делает запрещенные операции. С его садизмом это очень хорошо сочетается. Им нужно достать денег или уговорить отца Федора, чтобы он сделал операцию Василий Ивановичу...

НИМ: Какой-нибудь счетчик денег? Или просто логическая квестовая цепочка?

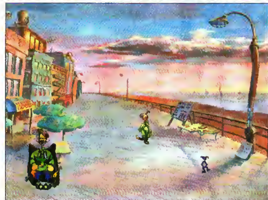
ВП: Да-да! Да-да-да! Конечно логическая цепочка. Российским героям деньги обычно не помогают, а, как привило, мешают. Это не охота за деньгами, наши идут в обход.

НИМ: Пропил, орлы, я вашу получку...

ВП: Да, они же истинные революционеры! Кроме того, 60-е годы







в Соединенных Штатах – самое время устроить Сексуальную Революцию, а заодно и выяснить ответ на кое-какие вопросы, например, кто же был прообразом к фильму Terminator.

НИМ: Графическое исполнение игры, оно, как я понимаю, не изменилось?

ВП: *Нет, нет! Во-первых, игра выйдет не на трех, а на 1 CD, мы упаковали звук, и он теперь занимает гораздо меньше места. Во-вторых, ключевое отличие в том, что мы стали еще использовать и трехмерную графику. То есть, бэкграунды теперь не все рисованные, а у нас есть своя технология, по созданию трехмерных элементов на плоских бэкграундах или наоборот – плоских элементов на трехмерных бэкграундах. Сочетание 3D и 2D, которое смотрится не хуже, а даже лучше, чем графика в первой части игры.*

НИМ: Действительно неплохо, особенно этот шар с цифрой "13", который катится за Петькой. Давно хотел узнать, откуда вы берете юмор для игры? И может, какие-нибудь забавные случаи были в процессе разработки?

ВП: *Юмор? Из головы, да и жизнь тяжелая сама подбрасывает темы. А забавные случаи... Интересно получается, когда мы сами начинаем путаться в этих временных петлях из первой и второй части, иногда в результате появляется новое сюжетное отступление для игры. Или, например, аббревиатура ВИЧ она ведь родилась совершенно незапланированной, когда мы писали диалоги к игре.*

НИМ: А какие-либо скрытые приколы? Наезды на другие игры, как в первом "Чапаеве" предполагаются?

ВП: *Будет такой маленький мальчик Билли... Мойщик стекол... Когда Василий Ивановичу нужно будет сделать операцию, там, в операционной, будет стоять своя система и ее нужно будет настраивать и устанавливать... И Василий Ивановичу нужно будет дать этому маленькому мальчику призвание, цель в жизни... Он и говорит: Зачем ты занимаешься форточками? Тебе нужно заниматься операционными системами за ними будущее...*

НИМ: (тихонько покатываясь со смеху) А он воспринял это слишком буквально?

ВП: *Вот именно.*

НИМ: Вы все время говорите: Мы, Мы. Кто это "Вы", сколько "Вас" и когда "Вы" появились?

ВП: *Мы это S.K.I.F. нас порядка 10 человек, постоянно работающих над игрой, и еще несколько человек, приходящих рабочих. Главный художник – Олег Захаров и я, мы вместе начинали создавать "ВИЧ 1". Вот уже больше трех лет работаем вместе.*

НИМ: Вы создатели одной из самых популярных отечественных игр, а какие любите вы сами? Во что любят поиграть разработчики после активного трудового дня?

ВП: *Очень много разных жанров. Я, например, большой поклонник квестов от Lucas Arts.*

НИМ: Это заметно...

ВП: *Заметно, но не очевидно. Очень многие игроки уже не помнят этих игр, а новые люди, которые только начали играть, вообще не подозревают о старых квестах. Я не уверен, что квестам будет хорошо в ближайшее время, потому что все разработчики квестов на западе сворачивают производство.*

НИМ: Чистые квесты вырождаются, умирают... какие ваши прогнозы на будущее жанра?

ВП: *Мне очень нравится Full Throttle, серия Monkey Island, а вот Grim Fandango не очень понравился. Понятно, что Lucas это уже какой-то уровень, но графическое решение - по большому счету в Grim Fandango - это халява, хоть и стильная, но халява. Такой квест гораздо дешевле в производстве, но вот для конечного пользователя... Российские квесты еще какое-то время продержатся за счет своей уникальности.*

НИМ: "Петька и Василий Иванович 2" будет, безусловно, пользоваться популярностью, это запрогнозировано и понятно любому красногвардейцу. А что дальше? Какие еще продолжения "Петьки" будут?

ВП: *Не знаю, вполне может быть, задумки есть, их много, но пока рановато об этом говорить.*

НИМ: Что бы вы хотели сказать нам или нашим читателям?

ВП: *Ужасно интересно много ли народу продолжает любить квесты, если бы было какое-либо анкетирование или опрос общественных мнений. Мне как разработчику очень интересно было бы узнать, какой жанр любимый у игроков, много ли людей считает, что жанр умирает. Как много людей купило бы квест сейчас. А из общих пожеланий... - играйте!*

НИМ: Чуть не забыл спросить о дате релиза, когда игра выйдет-то?

ВП: *Третий квартал. Вообще-то, всегда тяжело заранее точно назвать дату, даже при условии того, что вторую часть мы делаем значительно быстрее (у нас уже есть опыт). Но, все равно, создание игры, если это нормальная игра, очень тяжело поддается прогнозированию по срокам. Либо прогнозируется по срокам и плохо прогнозируется по качеству. Такую вещь как геймплей и получит ли человек удовольствие от игры, очень тяжело распланировать.*

НИМ: Спасибо большое. Мы ждем хит!

ВП: *Мы тоже!*

Автор выражает благодарность за предоставленную эксклюзивную информацию Вячеславу Письменному и группе S.K.I.F.

▲



Владимир Рыжков

Gothic

Жанр	RPG/Action
Издатель	Egmont Interactive
Разработчик	Piranha Bytes
Дата выхода	Весна 2000 года

Их все больше и больше. RPG-полукровки плодятся и размножаются, бессовестно лезут через границы жанров, наперегонки тянутся к нашим кошелькам, и зачастую пугают кривизной и недоделанностью. Обилие поделок, слепленных с прицелом на состригание купонов за формальное соответствие требованиям масс, раздражает. Но тем приятней посмотреть в недалекое будущее и узреть там нечто, что делается с толком и с расстановкой. Внимание (орлиный взгляд на дату выхода) – будем вглядываться в Gothic от Piranha Bytes и Egmont Interactive.

Стране – угля!

Предыстория незамысловата: сказочное государство ведет долгую и кровопролитную войну с ордами орков. Фронту нужно оружие, для которого нужен металл, для которого нужна руда, которую добывают в шахтах. Причем руды катастрофически не хватает. Поэтому власть приняла волевое решение: припахать на рудниках заключенных. Сделано это было следующим образом: огромный котлован окружили магическим барьером, который пропускал через себя живую материю только в одну сторону – вовнутрь. Приговоренных просто вталкивали на охваченную барьером территорию, после чего они были обречены оставаться там до конца своих дней. Игроку предстоит стать одним из приговоренных, попавших внутрь барьера.

Проще...

Gothic - не просто смесь “экшна” с RPG. Скорее, ребята из Piranha Bytes решили создать RPG такой, какой они им больше нравится. Решили сделать ее менее условной и придать ей сходства с жизнью, в результате чего получилась уже и не PRG вовсе, а игра со сложным, многогранным миром, избавленная от присущих ее праотцам схематичных боев, колонок цифр, отражающих текущее состояние персонажа и однообразной работы по выполнению квестов. Здесь, к примеру, мы начнем игру не с привычной процедуры генерации персонажа, а ограничимся лишь выбором его класса (их четыре - воин, убийца, маг и псионик). Основной же процесс роста героя над собой и превращения в “человека и парохода” начнется уже потом, в процессе игры. Выполни этот квест - улучшишь навыки владения мечом, помоги тому парню - он научит тебя колдовать.

Разработчики стремятся дать игроку возможность играть в PRG, обходясь тем, что он видит на основном игровом экране, и, между прочим, полны энтузиазма на этот счет. К примеру, с увеличением какого-нибудь скилла, изменится не отображающее его число, и не только ход математических расчетов, связанных с его использованием, а то, как применение скилла будет выглядеть. Если непрокачанный “файрболл” - не более чем забавный фокус с огнем, то приличный маг способен устроить настоящее пекло, которым игрок сможет полюбоваться, с удовольствием отметив разницу между этим адским пламенем и неловкими попытками применять магию в начале игры, а графический движок позаботится о полноте впечатления.

Кроме того, все снаряжение, оружие и одежда здесь честно отображаются как на нашем, так и на прочих персонажах. То есть, если перед вами стоит закованная в латы мясорубка с топором, то не стоит строить иллюзий по поводу того, что этот красавец просто так выглядит, а на самом деле он - слабак. Если с таким парнем не поладить, то придется иметь дело именно с этими латами и с этим самым топором. Кстати, если вы все-таки завалите обладателя столь шикарного орудия убийства, то можете не сомневаться, что оно достанется вам - оружие и снаряжение никуда не исчезнет - оно останется на месте, равно как и воткнувшиеся в стены и в тело противника стрелы, как факел на стене, который можно оставить, а можно и прихватить с собой в темный коридор.

И умнее...

Каждый наш поступок в мире Gothic будет, в той или иной мере, влиять на отношение обитателей этого мира. Люди здесь состоят в альянсах и враждуют, у них есть свои, зачастую очень разные интересы. Нам придется постоянно выбирать, на чьей стороне быть в том или ином конфликте, думать, в чьих интересах мы действуем в данный момент, так как от этого будет зависеть, кто будет принимать нас как друга, а кто - попробует воткнуть нож нам в спину.



Не ждите задушевной беседы о свеженьких квестах от членов банды, главаря которой вы зарезали накануне. Зарежьте его в укромном уголке, чтобы никто не заметил. Или даже наоборот, помогите разобраться с его конкурентами. Поведение персонажей по отношению к нам будет зависеть даже от того, насколько внушительно мы выглядим. Чтобы напугать вооруженного противника, мало одной мужественно выпяченной челюсти. И напротив, став обладателем двуручного меча и приодевшись в броню поприличней, можно распугивать различную пузатую мелочь одним своим видом.

Наконец, дикие обитатели мира Gothic больше не хотят всю свою коротку жизнь поджидать нас за углом, чтобы потом быстро, но эффектно погибнуть. У зверушек здесь есть свои любимые занятия, отличающиеся от беготни за героями, свои друзья и враги. Например, какой-нибудь гоблин, смекнув, что не справится с нами в одиночку, может попробовать заманить нас в пещеру, где за малютку вступятся ее обитатели - тролли. И напротив, мертвого гоблина можно скормить какому-нибудь водяному чудовищу, чтобы, пока оно будет поглощено пережевыванием своего излюбленного корма, преодолеть переправу. Монстры здесь сбиваются в стаи, способны реагировать на шум и приятно проводят свободное время, отплясывая вокруг костров и поедая кровоточащее мясо... Ну, или что там еще делают в свободное время монстры?

Хотелось бы...

Такие они, RPG нового поколения... Gothic производит впечатление проекта, который сможет не только отступить от заезженной концепции классических компьютерных PRG достаточно далеко, чтобы игра выглядела ново, но и сделать это так, чтобы сохранился шарм именно этого жанра, чтобы он не оказался перебит кровавым ароматом TPS. Искренне надеюсь, засим попрощаемся до весны двухтысячного...

Андрей Шаповалов

Pool of Radiance II

Жанр	RPG
Издатель	SSI
Разработчик	StormFront Studios
Дата выхода	2000 год Windows 95, 98

"Бывали дни, мой друг..."

В старые добрые времена (точнее, в 1988 году), когда эстетствующих господ, которым подавай непременно поддержку 3Dfx, реальную физическую модель, multiplayer с обязательным deathmatch (куда ж без него, родимого, в RPG-то?), не было и в помине, хорошие ребята из компании Stategic Simulations, Inc. выдали на гора отличную по всем показателям ролевую игру под названием Pool of Radiance. С этой игры началась целая эпоха в жанре RPG, именуемая Gold Box Series (название это пошло от золотой "обертки" всех коробок серии).

Сама Pool of Radiance была сделана на основе настольной игры Advanced Dungeons&Dragons, а действие ее происходило в мире Forgotten Realms. Как всегда, мир был на волосок от гибели, и спасать его доверили лучшим из лучших – нам. Впрочем, о сюжете той игры особо говорить не будем – старое это дело, ветераны помнят и любят, а молодежь – ей уже не понять EGA графику, отсутствие интерфейса "point&click" (введенного в жанр другой AD&D игрушкой – Eye of the Beholder – гораздо позднее) и звук через PC Speaker. А ведь когда-то тащились от этого...





Впрочем, среди критики и hard-core players (заядлых фанатов, говоря по-русски), Pool of Radiance не канула в лету. О ней помнят и сожалеют, что больше такого уже не будет.

Но Бог все-таки есть. И вот на E3 компания SSI кинула маленькую "бомбочку": в следующем году нас ждет встреча с Pool of Radiance II!

Ах, мечты... Они прекрасны!

Сюжетно изменилось немногое. Мир по-прежнему нуждается в спасении (судя по всему, в компьютерных RPG мир только для того и существует, чтобы его спасали), которое по-прежнему доверено нам. Где-то рядом с Myth Drannor (тем самым, который мы зачищали в Eye of the Beholder III), обнаружен водоем pool of Radiance. Тому, кто в нем искупается, будет даровано неземное могущество – или мучительная смерть, это уж как боги решат. Больше ничего конкретного про сюжет не сообщается, но разработчики намекают на причастность к происходящему старого волшебника Elminster, успевшего нам и без того порядком поднадоесть в Baldur's Gate. Вот к чему приводит повальное лицензирование AD&D!

Как водится, для спасения мира нам позволят "закатать" команду. Сгенерить можно четырех персонажей, еще двух, из числа NPC дозволено склонить к сотрудничеству позже. Судя по всему, нас ждут стандартные наборы классов (воин, маг, клерик, вор) и рас (люди, эльфы, гномы).

На сегодняшний момент говорить о непосредственно ролевых элементах пока рано, но, если честно, сильно не верится, что они будут отличаться от виденного нами в Baldur's Gate или Might&Magic VII. Скорее всего, при определенном поведении отряда кто-то просто откажется разговаривать с нами, кто-то – наоборот, будет активно помогать. Воевать же дадут только за "хороших" - это вам не Might&Magic VII. Личи к вам в отряд не пойдут, не говоря уж об антипаладинах, Рыцарях Смерти и про-

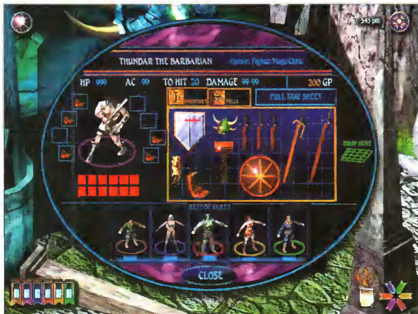


чих крутых парнях.

Бои будут проистекать в псевдопоходовом режиме. Иначе говоря, у нас будет немного времени на отдание своим парням нужных команд. Если же мы не успеем, то парни будут рубиться сами, руководствуясь изначально заданными установками. Будет ли возможно изменять эти установки подобно скриптам в Baldur's Gate – тайна сия велика есть.

Однако уже сейчас можно отметить наличие в Pool of Radiance II интерактивного мира. Мы сможем перетаскивать сундуки, опрокидывать столы, двигать тяжелые шкафы. В принципе, это хорошо, т.к. позволяет, к примеру, забаррикадировать дверь в пустой дом, после чего отряд сможет там мирно поспать. Только вот сомнения меня одолевают – ведь было это уже. Игрушка называлась Tresspasser. Вспомни-







ли? То-то и оно – простого наличия возможности делать те или иные манипуляции еще не достаточно. Надо, чтобы эти манипуляции были просты и полезны, а не перегружали бы игровой процесс.

"Вас приятно поразят новые возможности..."

Показанный на E3 движок игры, конечно, еще очень и очень сыроват, но кое-какие выводы можно сделать уже сейчас.

Во-первых, нас ждет изометрический вид (а-ля все тот же Baldur's Gate). Это хорошо, поскольку Pool of Radiance 2 потребует от нас управлять не одним суперменом-одиночкой, а целой командой, что подразумевает некоторую долю тактики.

Во-вторых, все задние планы будут отрендерены заранее. Это может быть красиво, но предполагает большое количество информации, а, следовательно, и игровых дисков. Вспомните, как мы намучились с BG, где только и делаешь, что диски меняешь!

В-третьих, разработчики с большим воодушевлением твердят о всяких "эффектах при применении заклинаний" (которых, кстати сказать, обещана аж целая сотня), "динамическом освещении для придания подземельям еще большей таинственности" и о многом другом. Что ж, мы только рады будем...

В-четвертых, обещается потрясающе продвинутый multiplayer. Вот это меня сразу насторожило. Злосчастный опыт блуждания по Baldur's Gate с приятелем наглядно продемонстрировал мне недостатки многопользовательских компьютерных RPG. Ролевых элементов, которые в настольной (AD&D) или чисто онлайновой (Ultima Online) игре требуют иногда коллективных усилий, в обычном single player для CRPG вы не увидите – тогда игру уже нельзя будет пройти в одиночку. Веселое шинкование монстров в капусту быстро приедается, а таскаться вдвоем по лавкам для покупки оружия/заклинаний/прочих вещей – такое, скажу вам, занудство...

Однако, все может измениться. Разработчики из SSI могут оказаться гениями, игра – потрясной, а multiplayer затмит собой все, виденное нами ранее.

Итог

Как видите сами - потенциал у Pool of Radiance II очень большой. Игровая Вселенная Forgotten Realms проработана на славу, сама AD&D снова пользуется вниманием любителей CRPG (благодаря Baldur's Gate), разработчики – не новички в своем деле, у них за плечами вся серия Golden Box, графический движок будущей игры отвечает всем современным требованиям. В конце концов, даже, если SSI просто сваяет чистый клон первой части с новой графикой и звуком я первый побегу в магазин, распихивая в стороны BIB'а и Chaos Mage.

▲







Дмитрий Смыслов

Silver

Жанр	Adventure
Издатель	Infogrames
Разработчик	Infogrames
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 233, 64 Mb RAM
	Windows 95, 98

Вступление

Французскую компанию Infogrames, думаю, представлять не нужно. В свое время сложно было найти компьютер, на котором не стоял бы их ужастик Alone in the Dark. Эта игра стала настоящим откровением; просто представьте: 486-й был тогда пределом мечтаний, а тут уже полное 3D при относительной нетребовательности к "железу". Потом было два продолжения этого шедевра, которые, впрочем, не снискали особой популярности. После чего разработчики затихли на довольно большой срок. И вот, свершилось. Из недр Infogrames вышло очередное 3D-приключение под названием Silver.



Сюжет

Завязка игры довольно непритязательна. Итак, много лет назад волшебник Silver убил свою то ли жену, то ли подругу, за что был изгнан возмущенными согражданами из города. Чем он занимался в изгнании история умалчивает, однако в один прекрасный (или не очень) день маг решил вернуться на Родину. Причем не один, а, как водится, с армией злобных приспешников. И стал чинить на отчизне то, что в простонародье зовется беспределом. Конкретнее: велел привезти к себе женщин со всей страны, он, видите ли, желает жениться. И все, может быть, и обошлось бы, но среди пленниц оказалась Дженнифер - подруга местного героя Давида. Как любой борец со злом, Давид бросился спасать возлюбленную. В этот момент вы вступаете в игру.

Процесс

Разговор непосредственно об игре хочется начать с управления. Потому что именно оно, вернее его необычность, с ходу бросаются в глаза. В принципе, реализован point&click, но в довольно оригинальном варианте. Щелчок на местности – движение к заданной точке (двойной щелчок – бег), щелчок на враге – удар, выстрел или заклинание. Но, принимая во внимание класс и количество противников, просто размахивая мечом, далеко не пробьешься. Значит, нужны всякие combo, суперудары и прочее. Они, естественно, есть, но с их выполнением и связано неудобство управления. "Режим наворотов" активизируется удержанием правого Ctrl, а тип удара зависит от того, в каком направлении вы дернете мышью. Так что, любой поединок превращается в нелегкое испытание для хвостатого друга и ваших нервов: приноровиться к управлению конечно можно, но первое время ваш герой по большей части будет неистово кромсать воздух, а не наседающих врагов, что неимоверно раздражает. Хорошо еще, что есть своеобразный tutorial.

Теперь об игре. Вам предстоит облазить весь континент, пообщаться с большей частью населения, добраться до логова Silver'а, победить мага, спасти свою возлюбленную и жить с ней долго и счастливо. Довольно непростая программа для одного человека, пусть даже и героя. Поэтому вас будет сопровождать ваш дед, который, несмотря на возраст и благородные седины, мечом машет так, что ой-ой-ой. На первых порах (пока не привыкните к управлению) он станет хорошим подспорьем в вашей благородной миссии. Кстати, именно он обучит вас владению мечом в самом начале игры.

Как в любом уважающем себя adventure, в мире Silver обитает куча NPC. Практически со всеми можно поговорить и получить различную информацию. Одни могут посетовать на нелегкую судьбу и пожелать вам удачи в борьбе против деспота, другие помогут в прохождении очередного квеста, третьи поделятся каким-нибудь умением, с четвертыми можно торговать, в общем, есть, где развернуться. Кстати, общаясь с персонажами по поводу какой-либо проблемы, вы получаете практически исчерпывающую информацию. Остается только пойти и сделать так, как вам посоветовали. Хорошо это или плохо, решайте сами. "Обучающие" персонажи призваны пополнять ваш запас боевых и магических умений. Ну а оружие и заклинания можно насобирать в различных тайниках, щедро рассыпанных по всей карте.

Не вызывает сомнений, что Давид не просто герой, а супергерой. А что необходимо нормальному супергерою? Естественно, достойные противники. Врагов в игре можно поделить на две основные группы: люди (основные силы мага) и не очень (всякие гоблины, импы и прочая нечисть). Правда, несмотря на большое количество видов, любого врага можно положить имеющимся оружием, разница только в количестве ударов. Во время боя у про-







тивников отнимаются хиты, количество которых зависит от силы врага, выбранного оружия, типа удара и т.д. Восстановить потрепанное в схватке здоровье можно элементарным потреблением пищи. Так что, не пренебрегайте возможностью пополнить запасы продовольствия у встретившегося торговца.

Ну вот, практически все основные игровые моменты разобраны, настало время переходить к разговору о технической реализации Silver'a.

Реализация

Для нетерпеливых начну с резюме: игрушка сделана очень здорово. Теперь – расшифровка, для заинтересовавшихся.

В наше время сложно удивить юзера красивыми картинками, современный игрок видел практически все. Но, взглянув на Silver, я проникся к разработчикам глубоким уважением. Что-то с трудом припоминается какая-нибудь игрушка со столь тщательно проработанной графикой и отсутствием при этом малейшего торможения. Высокая скорость достигнута путем реализации популярной последнее время схемы: 3D-персонажи и активные объекты помещены в заранее прорисованные интерьеры. Но как это сделано... Персонажи состоят из достаточного количества полигонов, чтобы выглядеть по-человечески, при этом не перегружая процессор и видеокарту, пейзажи отрисованы с завидной скрупулезностью. Все это грамотно анимировано: герой, оставаясь на месте, не выглядит нерукотворным памятником, а переминается с ноги на ногу, поводит оружием, оглядывается; пейзаж тоже "живет": летают птицы, течет река (причем именно течет, а не меняет местами оттенки синего). Все анимационные вставки выполнены на игровом движке, что не "выдергивает" игрока из происходящего и страхует авторов от возможных восклицаний вроде: "Если бы они всю игру так прорисовали...".

Звук выполнен под стать графике, то есть очень хорош. Все экраны имеют свое, если так можно сказать о звуке, лицо: в лесу – пение птиц, в городе – шум улиц, в лагере Лесных братьев – лязг мечей тренирующихся воинов и т.д. Особого внимания заслуживает звуковое оформление битвы, вы всегда сможете отличить звон клинков от глухого удара топора или fireball от lighting'a.

Ложка дегтя

Настал самый неприятный момент, придется рассказать о минусах Silver'a и немного подпортить читателям настроение. Но что сделаешь, идеальной игрушки еще не создали.

Итак, львиная доля нареканий связана с управлением. Не то чтобы оно плохое, нет. Просто довольно неприятно, когда вместо удара по противнику, который атакует сзади, ваш герой неистово кромсает воздух перед собой, теряя драгоценное здоровье. И это все только из-за того, что мышь пошла не прямо вверх, а чуть правее. Обидно. Но еще обиднее, что нет возможности переопределения клавиш. Так что придется воевать с тем, что дали.

Раздражает и подход к сохранению игры. К приставочному варианту с запоминанием в определенном месте мы уже привыкли, а вот сохранение только после определенного этапа – это что-то новенькое. На деле это выглядит следующим образом: по прохождении вами некоторого количества экранов и выполнения определенных задач, в воздухе возникает фигура некоего летописца, который просит поведать о ваших приключениях, так сказать, для потомков. В принципе, к такому повороту событий вполне можно привыкнуть, но бесит неимоверно, когда попадаешь в ловушку за 2-3 экрана до записи и приходится повторять все, что делал последние часполтора.

Оставляет желать лучшего и поведение вашего напарника (то есть деда). Рубится он, конечно, будь здоров, а вот отойти из-под обстрела стоящего на шкафу в библиотеке импа ума у него не хватает. Также рискованно переходить на бег, дедуля довольно вяло реагирует на изменение обстановки, а создающегося отставания вполне хватит подстерегающим противникам, чтобы снести вам половину здоровья пока вы будете в вынужденном одиночестве. Впрочем, где вы видели умного компьютерного партнера?

И самое интересное, не то чтобы минус, но из разряда курьезов. Не так часто встретишь сейчас игру на французском языке. Эта - на нем. Так что, запасайтесь словарями, освежайте школьные знания, у кого таковые есть, или ставьте пиво образованным друзьям :).

Итого

Вот, в принципе, и все, что можно сказать о Silver. С чем же мы подошли к финалу? Игрушка определенно удалась. Все на месте и на должном уровне, графика, звук, gameplay. Вот только неудобство управления может стоить авторам определенного числа поклонников. Но в целом, все хорошо. Infogrames в очередной раз порадовала нас прекрасной игрой со всеми задатками хитовости. Пополнит ли она коллекции любителей adventure, покажет время, но хотя бы посмотреть на игру стоит.

Игровой интерес	●●●●●●●●●○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Сюжет	●●●●●○○○○○
Рейтинг	8.0

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание французского: обязательно

Константин Подстрешный

Боб Дилан - Интерактивное шоссе, 61

Издатель: МедиаХауз
Разработчик:
Graphix Zone, Софтел ЛТД
Системные требования:
486 DX, 8 Mb RAM, 4-х CD-ROM,
Windows 98, 95

Мультимедийный диск "Боб Дилан - Интерактивное шоссе, 61" посвящен творчеству певца, поэта и композитора, который всколыхнул своим искусством американскую культуру в начале шестидесятых. Это единственная в своем роде полная коллекция его стихов, песен и альбомов. На диске вы найдете: 7 трехмерных "бродилок", 4 полнометражных видеоклипа, и порядка 60 видеофрагментов. "Интерактивное шоссе, 61" содержит 10 полных и более 120 фрагментов песен Дилана. Но самую первую, никогда прежде не звучавшую, версию песни House of the Rising Sun, определенно, стоит послушать в оригинале. Можно посмотреть биографию Дилана, архивные и семейные фотографии певца. А также, увидеть все известные картины и зарисовки Дилана (он не только талантливый музыкант, но еще и художник). Графическое оформление и дизайн программы выполнен в характерных для таких программ традициях, ничего особенного, но и серьезных недостатков не наблюдается.

"Интерактивное шоссе, 61" понравится в первую очередь поклонникам творчества Боба Дилана и просто тем, кто еще не забыл о музыке 60-х.

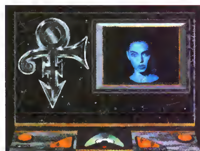


"Тот, кто называл себя Принц"

Издатель: МедиаХауз
Разработчик:
Graphix Zone, Софтел ЛТД
Системные требования:
486 DX, 8 Mb RAM, 4-х CD-ROM,
Windows 98, 95

Игровой интерактивный музыкальный CD-ROM посвящен легенде - музыканту, композитору и певцу, известному всему миру под именем Принц, ну или "тот, кого называли Принц". Диск позволяет побродить по виртуальным чертогам Принца: прихожей, студии звукозаписи, библиотеке, большому залу, музыкальному клубу, будуару, игротеке и часовне. В комнатах расположены тайники, раскрыв которые можно собрать ту забавную закорючку, которую Принц использует сейчас вместо своего имени. Вам представится возможность смикшировать произведения Принца, поработать Ди-Джеем, да и вообще неплохо провести время. В плане дизайна и управления особых претензий не возникает, но одно так и осталось для меня загадкой: почему выход в программе "повешен" на пробел? Есть столько замечательных клавиш - Esc, например.

В целом же неплохая подборка



графики, видеоматериалов и, разумеется, песен и музыки, но понравится все это, скорее всего, только преданным фанатам Принца.

"Лед Зеппелин"

Издатель: МедиаХауз
Разработчик:
Graphix Zone, Софтел ЛТД
Системные требования:
486 DX, 8 Mb RAM, 4-х CD-ROM,
Windows 98, 95

Ну, уж если человек не знает, что такое Led Zeppelin пора ставить крест на рок-музыке и идти смотреть Бивиса с Баттхедом. Музыкальный интерактивный CD-ROM содержит первые пять альбомов Led Zeppelin, вышедших в период с 1969 по 1973 год, тексты всех песен из этих альбомов и их переводы на русский, обложки альбомов, фотографии из альбомов Led Zeppelin, видеофрагменты выступлений, историю группы и другую ценную для меломана информацию. Графика и дизайн диска довольно приятны и не заставляют ломать голову над предназначением той или иной иконки. Качество музыки и звука не вызывают нареканий, а скорее напротив – качество вполне на уровне.

"Лед Зеппелин" - отличный диск

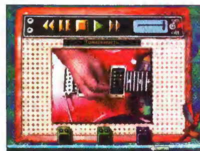


для любого увлекающегося рок музыкой, хороший подарок себе или другу, у которого на стене еще висит старая рок-гитара. Led Zeppelin – это классика, а классика не стареет.

"Карлос Сантана"

Издатель: МедиаХауз
Разработчик:
Graphix Zone, Софтел ЛТД
Системные требования:
486 DX, 8 Mb RAM, 4-х CD-ROM,
Windows 98, 95

"Карлос Сантана" - музыкант, который четверть века признается одним из лучших гитаристов мира. Диск посвящен его творчеству и предоставляет возможность ознакомиться с жизнью и биографией гитариста. Можно проследовать за ним в турне по всему миру, увидеть коллекцию плакатов, афиш и маек, собранных в разных странах, а также обложки альбомов, выставку его гитар, узнать о великих музыкантах, которые оказали влияние на творчество Карлоса. И, конечно же, прослушать его музыку и песни.



Карлос расскажет о пяти своих наиболее известных произведениях и даст уроки игры на гитаре.

"Студия Мульти-Пульти"

Издатель: МедиаХауз
Разработчик: BASI
Системные требования:
P-100, 16 Mb RAM, 6-x CD-ROM, Windows 98, 95

Честно говоря, скептически отношусь к детским программам, но эта растрогала даже мое жесткое сердце. "Мульти-пульти" - детская программа, для детей от 6 до 12, позволяющая создавать мультфильмы. Обширная библиотека из фонов, звуков и музыки, 10 персонажей и красочная графика – художники потрудились как следует. Проверено на собственном ребенке, эффект от программы потрясающий, вот и сейчас это десятилетнее существо клянчит у меня компьютер. Отойди ребенок, мне статью писать надо.



Мультфильм не только интересно создавать, но и смотреть. Удобный интерфейс. Безусловно, прекрасная развивающая программа. Плюс к тому же, если есть микрофон, можно самому озвучить персонажа. Отличная развлекательная программа, достойная занять время ребенка и место на вашем винчестере.



P.S. Чуть не забыл упомянуть о недостатках. Иногда сохраненные мультфильмы просто не открываются! Представьте, сидел ребенок полтора часа, создавал мультфильм, а программа ему "program error".Что же вы господа разработчики, нельзя так травмировать детскую психику, а уж родительскую и тем более.

Sing and Learn English

Издатель: МедиаХауз
Разработчик: КомТех
Системные требования:
P-100, 16 Mb RAM, 8-x CD-ROM, Windows 98, 95

Поем и учим английский – также программа, предназначенная, в первую очередь, для детей, но она несет обучающую функцию. На двух дисках собраны 28 американских и английских народных песенок в исполнении американской детворы. Это вам не Рики Мартин, слова и выражения в них - из живого разговорного языка. Ребенок смотрит мультфильм, подпевает и учит английский. Довольно ненавязчиво и приятно, и произношение прекрасное, и фразы построены грамотно, и слов запоминается множество. И все без особых усилий со стороны родителей. Плюс интерактивный говорящий словарь, содержащий более 1500 слов и выражений, забавные персонажи, а также возможность работы с микрофоном. Интуитивно понятный детский интерфейс и хорошая графика.

Хорошо-хорошо, можно даже сказать отлично. Приятно видеть, что обучающие программы выходят на более высокий уровень своего развития и становятся чем-то большим, чем просто электронные словари.



Компания "МедиаХауз"

Сегодня раздел Multimedia полностью посвящен "линейке" программ от "МедиаХауз", было бы не честно не сказать о ней несколько слов.

Компания "МедиаХауз" создана в сентябре 1998 г. в рамках диверсификации холдинга КомпьюЛинк – крупнейшей российской компьютерной компании - для осуществления более профессионального и специализированного подхода к CD-ROM издательству. Компания занимается разработкой, изданием и локализацией обучающих, детских, игровых и развлекательных мультимедийных программ, а также дистрибуцией CD-ROM дисков и делового софта.

Основной принцип работы – выпускать на рынок только качественные продукты, чему способствует опыт, накопленный за 2 года работы под торговой маркой "КомпьюЛинк". Основная сфера творческих интересов - обучающие программы, "МедиаХауз" - сторонник творческого, "криативного" подхода. Разработчики убеждены, что в ближайшее время рынок обучающих программ будет за умными, добротными, и вместе с тем, веселыми и дружелюбными интерактивными разработками. Четкая ориентация на конкретного пользователя и продукт, нужный именно ему, - кредо "МедиаХауз". Хочешь поступить в институт - бери "Курс математики". Нужен разговорный американский с нуля - покупай "Английский в три приема". Хочешь малыша научить буквам - бери "АБВГДейку".

Кроме обучающих программ, "МедиаХауз" интересуется развивающими играми. Об этом говорят такие удачные проекты, как диски с играми про Кузю и новый диск "Мульти-Пульти". За два года работы на мультимедийном рынке было выпущено 26 продуктов, многие из которых заняли престижные призовые места в конкурсах и фестивалях, а также в хит-парадах CD-ROM дисков. "МедиаХауз" является одним из ведущих дистрибуторов российского ПО. Основные партнеры: Abbyy, Cognitive Technologies, 1С, Арсенал, Информатик, Кодекс, Лаборатория Касперского, ПРОМТ. Компания занимает лидирующее положение на рынке программ обучения иностранным языкам в России, продавая продукцию американских компаний Syracuse Language и Learning Company. По лицензии Walnut Creek CDROM издаются популярные дистрибутивы UNIX-систем (FreeBSD и Linux Slackware). Тем более что некоторые игровые компании стали делать игрушки для Linux.

Компания МедиаХауз
Тел 931-92-69,931-92-34
Факс 931-92-69
www.compulink.ru/cdrom

Полет над миром

Пособие для бескрылых

Алексей Ролдугин aka Aleph

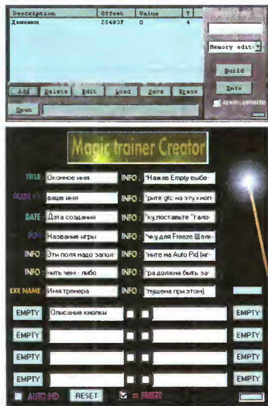
"Can't keep my mind from the circle in skies..."
Pink Floyd. "Learning to fly"

Обычная ситуация: любит некто играть в M&M VI, не является при этом munchkin'ом, да вот беда - надоело ему бегать каждые пять минут в храм лечиться, или, скажем, обшаривать все трупы в поисках жалких "двадцати копеек на обед". А хочется, напротив, воспарить над суетой Enroth, выполнять только те квесты, которые охота, а погибать лишь тогда, когда жить надоест. Много ли надо ради такого счастья? Всего ничего – поломать игру на все, на что только можно, и пить чай, с интересом наблюдая за муками десятка драконов, обломавших о вашу партию все зубы.

"Да, класс! – щелкнет языком читатель, - только как?"

Элементарно, Ватсон: берете хороший "ломатель", и за работу. Я не имею в виду шестнадцатеричные редакторы, т.к. в последнее время у разработчиков игр появилась мода шифровать свои сохраненки, в результате чего полезность таких редакторов теперь равна полезности дубины в охоте на тигра. Я говорю о программах, работающих непосредственно с памятью, где шифровка данных несколько неуместна, так что, продолжая аналогию, сравню их (программы) с пулеметом М-60 - нечестно, зато помогает. Из всей гаммы таковых я рекомендую самый простой из мощных и самый мощный из простых - Magic Trainer Creator v1.27 от Corsica Production (далее MTC), который и является героем этой статьи.

Если кто-то проникнется желанием побаловаться с этой программой самостоятельно, то найти ее сможет либо на прилагаемом к этому номеру журнала компакте, либо на официальном сайте (http://www.dlh.net/cheats/mtc/index.html).



Знание – сила

Как вообще происходит взлом игры? Вопрос, конечно, более чем интересный, и для полного ответа не хватит и двадцати журнальных страниц. Ну а если вкратце, то взлом игры выглядит так: в оперативной памяти хранятся абсолютно все параметры игры, такие как жизнь персонажа, что на него надето, каким оружием он пользуется, какая броня у врага, сколько стоит тот или иной предмет и еще много чего. Мы же с помощью MTC находим эти параметры и изменяем их по своему усмотрению. Правда, для этого как минимум надо иметь представление о том, как хранится информация в памяти, чтобы знать, чего собственно мы ищем.

Самая маленькая единица информации - бит, который принимает значение 0 либо 1. Восемь бит образуют байт, который может принимать значения от 0 до 255 (2 в восьмой степени). Каждый байт имеет в памяти свой собственный адрес, или смещение, представленное числом в шестнадцатеричном формате, например 3DA769 или 23B4. Для того, что бы описать число больше 255, но меньше 65536, выделяется два байта. Если же число может принять значение превышающее 65536, то раскошеливаются аж на четыре байта. Скажем, если по адресу 5B6CD находится число 54CC5F8, то по адресу 5B6CD мы найдем F8, в 5B6CE - C5, в 5B6CF - 4C и в 5B6D0 - 05. Если же мы будем искать это число в MTC, то нам выдадут только один адрес - 5B6CD, а уж поменять значение по адресу 5B6D0 мы должны самостоятельно.

Поиск же MTC осуществляет следующим образом - вы сообщаете программе, чему равен параметр игры, который вы хотите поменять, и MTC в памяти находит адреса, по которым хранится искомое значение. Таковых может быть очень много. Поэтому мы возвращаемся в игру, меняем этот параметр и задаем MTC еще один поиск по новому значению. Поиск производится уже не по всей памяти, а по адресам, найденным ранее. Таким образом, мы сужаем круг поиска и, проделав вышеописанную процедуру несколько раз, получаем всего один адрес, где и хранится значение нужного вам параметра.

Не будем вас больше морочить, т.к. перед нами не стоит задача сваять увесистый том типа "Как стать хакером за 15 минут" (благо литературу по данной тематике сейчас можно купить чуть ли не на каждом углу). Из впечатляющего набора функций MTC мы расскажем вам только о самых необходимых, которые позволят вам основательно "расколоть" 90% игрушек. Демонстрационный взлом выполним на примере Might & Magic VI, игры несколько устаревшей, но как нельзя лучше подходящей для такого дела.

Предполетная подготовка

Запускаем игру, затем MTC. В поле **1** выберем исполняемый файл игры - mm6.exe. Начнем с денег. Запомнив их количество в кошельке, переключимся (Alt-Tab, если кто не в курсе) в MTC, впишем число в поле **5**. Выбираем режим поиска Normal **7.1**, использующийся, когда известно значение, жмем Start. Дождавшись заполнения поля **6**, символизирующего процесс поиска, и появления сообщения о необходимости продолжать поиск вернемся в игру и купим, либо продадим чего-нибудь. Записав в **5** новое, число жмем Continue. По известным одному создателю сей программки Oliver Pasqualini алгоритмам MTC отсечет часть адресов и вновь попросит продолжить поиск. Повторяем до тех пор, пока не останется один стартовый адрес, который мы и запишем на бумагу.

Теперь жмем Reset, и таким же образом ищем координаты для еды.

Однако деньги и еда – далеко не самые интересные вещи, их можно было бы и Disk Editor'ом сделать. Самое интересное только начинается – сейчас будем ваять терминаторов.



Кроме режима Normal существует еще и Progressive, предназначенный для случаев, когда величина параметра не известна, но есть возможность его увеличить или уменьшить. Жмем **7.2**, затем Start и, после заполнения **6**, переключаемся в игру. Предположим, что мана и жизнь существуют лишь в виде полосок на экране и не доступны нам в числовом виде. Кастуем первым персонажем какой-нибудь простенький spell для уменьшения маны и, вернувшись в МТС, сигнализируем об изменении значком "-" в поле **5.1**. Continue. Затем, выспавшись, возвращаем ману к исходному уровню и выбираем в **5.1** "+". Continue. Побегав по уровню, не меняем количество маны, ставим в **5.1** "=". Continue. Чередуя в произвольном порядке три варианта, в скором времени получим стартовый адрес для "маны первого персонажа". Аналогично находим его жизнь (получая по шее и лечась), затем жизнь и ману второго персонажа, третьего, четвертого.

Теперь займемся взломом более высокого уровня – решим, что для полного счастья нам необходимо, во-первых, не спать и вечно оставаться здоровыми (в смысле не проклятыми, не испуганными и т.п.), а во-вторых, иметь возможность в любой момент прибарахлиться по первому разряду или получить доступ ко всем заклинаниям.

Сначала здоровье. Вот здесь будет много возни – нам неизвестно ни числовое отображение, ни даже вид изменения, известно лишь, что это изменение существует. На этот случай существует модуль поиска Hunter (24), позволяющий отыскивать подобные параметры. Укажем величину значения в байтах, (логика подсказывает, что число либо 01, либо 00) – 1 байт. Start. В игре, будучи здоровыми, бежим к каким-нибудь паукам и травимся. Жмем Change. Побегали отравленными по уровню - No Change. Вылечились – опять Change. После нескольких часов адского труда (во всяком случае, на моем компутере) получим адреса, соответствующие всем возможным состояниям четырех персонажей партии. Опять все записали.

Со шмотками – одно небольшое "но": нам неизвестно число байтов, отведенное под описание предмета. В этом случае приходится действовать методом научного тыка, перебирая количество байтов в соответствующей опции. Выставив сначала один байт, действуем, как и в предыдущем случае: надели шлем – Change, сняли – опять Change. Если же адрес так и не найден, меняем опции, указав, что на искомое значение отведено два байта и опять – Change, No Change. Если и в этом случае ничего не найдено, еще раз переключаем опцию. Так как есть всего четыре варианта (1, 2, 4, 8), то рано или поздно вы должны будете "попасть в яблочко". Заклинания же из книги не выкинешь, поэтому придется корячиться с перезапусками save'ов, а это весьма трудоемкое дело. Пока заклинание не выучено – No Change, прочитали нужную книгу – Change, побегали немножко – No Change, загрузили сохраненку, где еще заклинание неизвестно – Change. Однако мы не пасуем перед трудностями и вот результат, – исписанный дрожащей рукой листочек лежит перед моими, и, возможно, вашими усталыми глазами. Поздравляю!

It's a final countdown...

Ну, вот мы и на финишной прямой – осталось воплотить адреса в trainer.

МТС предлагает для этого две формы: Magic Editor Creator (далее МЕС) и Magic Trainer Creator, во избежание путаницы называемый далее МТС. МЕС выгодно отличается от МТС возможностью в процессе игры произвольно менять значения, но, к сожалению, не способен их "замораживать". "Заморозка" - это автоматическая подстановка значений через маленькие промежутки времени – для жизни, маны, здоровья и предметов нам понадобится именно она.

Итак, еда и деньги. Жмем **20** для перехода к МЕС, затем Add. Указываем название слота (Деньги), стартовый адрес (например, 15230А) и нужную величину (от 0 до 65535), жмем кнопочку в правом нижнем углу. То же для еды. Щелкнув на Save, сохраним все в mec-файле под именем mm6-food&gold - чтобы потом не запутаться.

Теперь - Build.

В большом поле сверху пишем, что хотим, указываем имя exe'шника редактора (например, #mm6trn#), экранное имя (например, "гипер-пупер тренер на бабки и поесть, made by Я, любимый!"), ставим галочку возле Always Updated, нажав Empty возле надписи "mec file", выбираем mm6-food&gold, указываем, что редактор для памяти.

Build

Готово.

С жизнью и маной дела обстоят чуть сложнее, из-за "заморозки" понятие "стартовый адрес" теряет свою актуальность. Например, известно, что стартовый адрес жизни первого персонажа – 253А15, а жить мы хотим на все 50000 хит-поинтов, что составляет С350 в шестнадцатеричной форме. Вводим в **8.1** число 253А15, а в **8.2** число 50, жмем Add. Затем в 8.1 пишем 253А16, в 8.2 ставим С3. Таким образом, набиваем все адреса по жизни персонажей, подставляя желаемые значения, сохраняем все в gtc-файл под именем mm6hp. Аналогично создаем mm6mana.gtc, mm6health.gtc, mm6armor.gtc, в общем, все, что нашли.

Жмем **25** и переходим в МТС. Заполнив форму, как это показано на скриншоте, щелкаем на "восточной" кнопке, создав второй необходимый для полноценной игры тренер. Я свой назвал @mm6trn@.

Рожденный ползать, прошу на вылет

Ну, вот и оно, коммунистическое счастье. Закрыв МТС запускаем свой любимый save M&M VI, потом #mm6trn# (МЕС) и @mm6trn@ (МТС). В #mm6trn# с помощью кнопочки Open выбираем mm6.exe. Теперь меняем количество денег и еды на наиболее для нас привлекательное на данном этапе игрового существования. Переключаемся в @mm6trn@ и жмем все нужные кнопки. Теперь наша группа экипирована по самое "не хочу", а уж бессмертна просто до неприличия. Полетели!

Мой колдун сотворяет заклинание Fly, и, оторвавшись от неровной почвы New Sorpigal, группа уносится в Sweet Water...

Cheats

Descent 3 (Demo)

Во время игры наберите:

YUMMYFUNYON - режим бога.

FREEITUP - убить всех врагов в шахте.

BLIMPIEBEST - полные щит и энергия, все оружие, 500 ракет.

MIGHTYAPHRODITE – невидимость.

FRAMETIME - показать количество кадров в секунду.

Hidden & Dangerous (Demo)

В меню выбора кампании для разрешения ввода читов наберите "**unlockcheatmode**". Если вы все сделали правильно - услышите характерный звук.

Следующие коды можно вводить из любого меню в игре:

zombie - после убийства вашего командоса введите этот код, и он к вам вернется в виде зомби.

killthemall - мгновенное убийство всех врагов на уровне.

showtheend - показать конец игры.

missiondone - успешное завершение миссии со всеми вытекающими последствиями :).

missionfail - провал текущей миссии.

openalldoor - открыть все двери.

allammo - экипировка по первому разряду - базука, гранаты, множество "стволов" и т.д.

playercoords - отображение ваших координат в верхнем правом углу экрана.

Kingpin: Life of Crime

Запустите игру с параметром командной строки "**+developer 1**" например:

C:\Kingpin\kingpin.exe +developer 1)или вставьте строчку set developer 1 в файл "**autoexec.cfg**", который находится в каталоге "**/kingpin/main**".

Во время игры выдвигайте консоль (клавиша "`") и набирайте в ней следующие читы:

IMMORTAL - режим бога.

NOCLIP - режим прохождения сквозь стены.

GIVE (item) - получить в распоряжение какой-нибудь предмет.

Список предметов:

ALL - все предметы (исключая деньги).

CASH ### - вы получаете ### количество денег.

COIL - вы получаете Coil.

WATCH - вы получаете Watch.

BATTERY - вы получаете Battery.

WHISKEY - вы получаете Whiskey.

CHEM_PLANT_KEY - вы получаете Chemical Plant Key.

FUSE - вы получаете Fuse.

SHOP_KEY - вы получаете Bait-Shop Key.

WAREHOUSE_KEY - вы получаете Warehouse Key.

LIZZY HEAD - вы получаете Lizzy's Head.

SHIPYARD_KEY - вы получаете Shipyard Key.

OFFICE_KEY - вы получаете Moker's Office Key.

VALVE - вы получаете Valve Handle.

TICKET - вы получаете Skytram Ticket.

FLASHLIGHT - вы получаете Flashlight.

WEAPONS - вы получаете все оружие.

AMMO - вы получаете полный комплект боеприпасов.

CROWBAR - вы получаете фомку.

PISTOL - вы получаете пистолет.

SHOTGUN - вы получаете винчестер.

TOMMYGUN - вы получаете пистолет-пулемет.

HEAVY MACHINEGUN - вы получаете большой пулемет ;).

GRENADE LAUNCHER - вы получаете гранатомет.

BAZOOKA - вы получаете базуку.

FLAMETHROWER - вы получаете огнемет.

BULLETS ### - вы получаете ### Bullets.

SHELLS ### - вы получаете ### Shells.

308CAL ### - вы получаете ### 308cal.

GRENADES ### - вы получаете ### Grenades.

ROCKETS ### - вы получаете ### Rockets.

GAS ### - вы получаете ### Gas.

SPISTOL - вы получаете глушитель.

SMALL HEALTH - вы получаете Small Medical Kit.

LARGE HEALTH - вы получаете Large Medical Kit.

ADRENALINE - вы получаете Adrenaline.

HEALTH - вы получаете полное здоровье.

HELMET ARMOR - вы получаете Helmet Armor.

JACKET ARMOR - вы получаете Jacket Armor.

LEGS ARMOR - вы получаете Legs Armor.

ARMOR - вы получаете Full Armor.

MAP (map) - переход на уровень (map).

Названия уровней:

SR1 – Skidrow.

SEWER – Sewers.

SR2 - The Super.

BAR_SR – Jax.

SR3 - Mean Streets.

SR4 - The Jesus.

BIKE – Bike.

PV_H – Poisonville.

BAR_PV - Club Swank.

PV_1 - Louie's Errand.

PV_B - Blanco Industries.

PV_BOSS - Nikki Blanco.

SY_H - Lizzie's Problem.

BAR_SY - Salty Dog.

SY1 - Pier Pressure.

SY2 - Das Boot.

STEEL1 – Steeltown.

BAR_ST - Boiler Room.

STEEL2 - Steel Mill.

STEEL3 - Steel Processing.

STEEL4 - Moker Shipping.

KPCUT3 – Consequences.

TY1 – Derailed.

TY2 - Dark Passage.

TY3 – Trainyards.

TY4 – Depot.

KPCUT4 - The Picnic.

RC1 - Radio City Station.

RC2 - Enter the Dragons.

RC3 - Streets of Fire.

RC4 - Skytram Station.

BAR_RC – Typhoon.

RC5 - Central Towers.

RCBOSS1 - Crystal Palace East.

RCBOSS2 - Crystal Palace West.

KPCUT7 – Outro.

Midtown Madness

Загрузите файл **ui.ar**, находящийся в директории с игрой, в любой шестнадцатеричный редактор. В самом конце оного вы найдете характеристики машин, в число которых входит "Unlock Flags". Установив это значение в 0 или 00, вы получите возможность покататься на призовой машине. Для Panoz GTR-1 также необходимо поменять значение "Unlock Score" на 0000.

Test Drive 5

Зайдите в меню **OPTIONS** и наберите:

cup of choice - становятся доступны все траки.

i have the key - становятся доступны все трассы и машины.

i carry a badge - полицейская машина.

lone crusader in a dangerous world - клавиша "horn" действует как ускорение.

remote braking - клавиша "horn" замораживает оппонентов.

Для использования следующих кодов вы должны попасть в таблицу рекордов. Введите вместо своего имени:

knacked - поездка по трекам в обратном направлении.

whoooosh - ускорение (нажмите "HORN" во время заезда).

mjcim.rc - маленькие машины.

sausage - призовые машины.

Андрей Шаповалов

Star Wars Episode I The Phantom Menace

И нам, конечно, лгут,
Что там тяжелый труд
Кино – волшебный сон,
Ах, сладкий сон.
(м/ф "Фильм, фильм, Фильм")

Нью-Йорк, утро. Возле входа в магазин компании Hasbro стоит очередь типа тех, которые выстраивались иной раз в добрые старые времена в Москве у продовольственных магазинов. До выхода Star Wars – Episode 1 еще почти две недели, но Лукас, получивший от Hasbro 100 миллионов долларов, разрешил компании начать продажу сувениров к своему новому фильму заранее. Репортеры ловят только что вышедшего из магазина покупателя, по виду – довольно респектабельного бизнесмена. На вопрос, что он купил, покупатель гордо заявляет "Все! И в двух экземплярах!". Оказывается, он оставил в магазине 2500 долларов...

Американцы любят комфорт (а кто его не любит, когда средства позволяют?). И, тем не менее, многие тысячи вполне нормальных людей уподоблялись албанским беженцам, устраивая палаточные городки возле кинотеатров, в которых придирчивый Лукас разрешил демонстрировать свой фильм. А в день премьеры за лишний билетик они были готовы платить намного больше официальных 500 баксов (что почти в 100 превышает нормальную цену на билеты в США)...

Но вот премьера состоялась. И кинокомпания 20th Century Fox спешно собирает пресс-конференцию. Нет, не для похвальбы или дополнительной рекламы – новый фильм Лукаса был раскручен настолько сильно, насколько это вообще сейчас возможно. Одно время рекламный ролик для The Phantom Menace, распространявшийся через Интернет, даже стал причиной серьезных проблем многих американских компаний – практичные американцы предпочитали скачивать ролик не дома, а на работе, чем часто вызывали перегрузку линий (хотя проблем с АТС в Америке нет по определению, линии связи у многих компаний не рассчитаны на большой трафик чисто по причине экономии средств). Так что действия Fox не преследовали рекламных целей. Все обстояло как раз наоборот – компания созвала журналистов, чтобы... защищать фильм!

Дело в том, что некоторые влиятельные газеты уже 7 мая поместили на своих страницах разгромные статьи о фильме. Так Newsweek назвала The Phantom Menace "большим разочарованием", Daily Variety посетовала на "отсутствие чего-то захватывающего", Rolling Stone сравнил диалоги в фильме с инструкциями по работе с компьютерами, а игру актеров – с настенными обоями. New York Daily News высказалась наиболее резко: "... Два с половиной балла!".

Представитель студии 20th Century Fox Том Шерак посетовал на "нэтичное" поведение критиков, выставляющих столь негативные оценки до того, как фильм успела посмотреть большая часть публики. Сам же Лукас, сохраняя олимпийское спокойствие, резонно заметил, что не помнит ни одной своей картины, которую бы хвалили критики.

Однако как вообще могла сложиться такая ситуация, ведь дыма без огня, как известно, не бывает? Что подвело Лукаса?

Может быть спецэффекты? Ну, это вряд ли. Лукас владеет самой современной студией по производству спецэффектов для кино – Industrial Light & Magic (ILM), делавшей все экранные чудеса для таких фильмов, как The Abyss, Terminator 2, Jurassic Park. Несомненно, для своего отца-основателя ребята из ILM потрудились на славу. Как признавался сам Лукас: "Еще до начала съемок фильма у меня было 45 минут компьютерных эффектов". И вправь, эффектов было хоть отбавляй. Для сравнения – у "Годзиллы" было 300 кадров спецэффектов, у "Армагеддона", "Звездного десанта" и "Титаника" – по 500, а у "Призрачной угрозы" - аж целых 2000!

Тогда, возможно, виной всему стали актеры? Навряд ли. Если отбросить в сторону восьмилетнего Джейка Ллойда, исполнителя роли Анакина Скайуокера (будущего Дарта Вейдера), то все остальные члены актерского ансамбля - весьма известные люди. Лайам Нисон (исполняет роль старого Джедай Мастера по имени Куи-Гон Джинн) – ирландский актер, который пришел в кино из театра, а это кое-что значит. В России он известен по фильмам "Отходная молитва" с Микки Рурком в главной роли, фантастическому боевику режиссера Сэма Рейми "Человек тьмы" и драме Спилберга "Список Шиндлера" (за который, между прочим, получил в 1993 году сразу и "Золотой Глобус", и "Оскар"). Его ученика (и будущего учителя Люка Скайуокера) Оби-Вана Кеноби играет Иван Макгрегор, весьма известный в Англии актер благодаря ставшей культовой картине Trainspotting. Любопытная деталь – его дядя играл пилота Wedge Antilles в предыдущих сериях фильма "Звездные войны". Ну а Натали Портман представлять особого смысла не имеет, – кто не помнит девочку Матильду из фильма Люка Бессона "Леон"? Впрочем, и после "Леона" Портман много снималась (в частности, у Вуди Аллена и Тэда Дэмма) и сейчас считается одной из наиболее перспективных восходящих звезд Голливуда. В этом ряду не потерялся и Ян МакДирман, сыгравший сенатора Палпатина (будущего Императора). Самое смешное – эту же роль он исполнял в 1983 году в фильме "Return of the Jedi". Да, только в кино бывает такое – сначала сыграть человека в старости, а спустя 16 лет его же, но еще молодого!



Как видим, актеры тут не при чем. Думается, проблема в другом – Лукас не смог удержать сюжет на старом уровне. Политические препирательства в столице Старой Республики навевают скуку, а грандиозный финал, когда Анакин Скайуокер побеждает всех злодеев и спасает всех хороших, случайно стрельнув не туда, куда надо ("Ooops!"), вообще отдает полным примитивизмом. Жаль, ведь есть в фильме и мастерски сделанные вещи, – например, гонка на воздушных... гм... машинах на Татуине, родной планете Анакина. Да что гонка – один Себульба (главный противник Анакина в этой самой гонке) чего стоит! А, что говорить – загубили!

Так каков же итог? Что мы получили? В конце концов, смотреть или не смотреть? Ответ, как ни странно, прост – если вы настоящий фанат "Звездных войн", то посмотрите "Призрачную угрозу", не пожалеете. Ну, а если кипевшие давным-давно в далекой-далекой Галактике страсти вас не впечатлили по предыдущим фильмам, то порекомендуем вам "Matrix". Лазерных мечей там, правда, нет, и эффекты не столь часто встречаются, зато стреляют ОЧЕНЬ много и морды бьют смачно...

НОВОСТИ ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Ведущий рубрики: Руслан Шебуков
navi_hardware@email.com

Тетя Нина приехала!

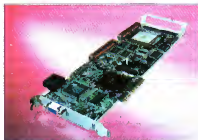
Компания Philips Electronics обрадовала весь мир тем, что выпустила новую модель портативного компьютера Nino 500, работающего под управлением Windows CE и имеющего при этом цветной дисплей. Радость не бог весть какая, но, если учесть, что "наладонные" компьютеры пока были преимущественно бесцветные, то есть черно-белые, то прогресс налицо. Теперь на нем можно просматривать web-страницы, вид которых уже больше приближен к реальности, хотя размер не позволяет разглядывать картинки и устраивать из них слайд-шоу. Играть в цветные несложные игры, записывать и воспроизводить звук (зто, правда, к цвету никак не относится, но все равно приятно), при помощи модема отправлять факсы и вести электронную переписку с цветными подписями, а также строить цветные диаграммы для презентаций. Слово "презентации" выделено в пресс-релизе крупным шрифтом.



Характеристики Nino 500 таковы: 256 цветов, экран 320x240, регулировки яркости и контраста, работает 8 часов без подзарядки на двух аккумуляторах типа АА, имеется встроенный микрофон и динамик, а также полагается моно-наушник для глуховатых. Процессор – 75-мегагерцовый, памяти в нем - 16 Mb, плюс еще 16 можно вставить в виде флэш-карты. Размеры "Нины" - 13.5x8.5x2.25 см, вес – около 300 граммов вместе с батарейками. Программы с "Ниной" поставляются такие: Microsoft Pocket Outlook, bFAX Express, bTASK, bPrint, AudiblePlayer, MobileSoft Expense Manager, AvantGo и NinoImage digital image viewer. Для ввода используется виртуальная клавиатура, а также можно скрести стилом прямо по экрану, а ваши каракули будет распознавать (ежели сможет, конечно) программа CalliGrapher российской компании ParaGraph. Кроме самого компьютера к нему полагается док-станция, в которую входит кабель для связи с PC, упаковка аккумуляторов и выпрямитель напряжения для питания от сети. При желании сюда можно прикупить модем ($90), переходник для автомобильного прикуривателя ($20) и красивый футлярчик за $30. Все зто счастье стоит ни много, ни мало - $450, поинтересоваться подробностями можно на странице

http://nino.philips.com.

Видеоакселерация – полным ходом



Японская корпорация NEC объявила о том, что разработала, произвела на свет и уже продает самый быстрый в мире (на сегодняшний день) видеоакселератор, работающий под Windows NT. Называется он NEC TE4E и, по заявлению ответственных японцев-работников корпорации, перекрывает показатели наиболее быстрых представителей видеоакселерации на сегодняшнем рынке в 2,5 раза. "Наша компания хорошо подготовилась для того, чтобы удовлетворить все возрастающие запросы самых требовательных покупателей", - заявил представитель фирмы Руичи Куки, и, судя по всему, при этом не соврал. Судите сами: пропускная способность чипа - 3,6 Gb в секунду, 64 Mb локальной памяти и еще 64 Mb, выделенных под текстуры, все разработки, вплоть до последнего конденсатора, – собственные, как уже давно заведено в компании NEC. Предназначается суперчип для работы в компьютерной векторной графике, трехмерной анимации голливудского уровня, и все зто - в системе Windows NT. Одним словом, прямой конкурент SGI и хороший подарок на день рождения Джорджу Лукасу. Подробности – на http://www.nec-global.com.

Трехмерные супердинамики

Если кто еще не слышал о Aureal Inc., то обязательно загляните на www.aureal.com или www.a3d.com, но если вы уже в курсе, что зта компания разрабатывает и производит звуковые процессоры, использующие трехмерное позиционирование звука, то нижеследующая новость вас наверняка порадует. Aureal заявила, что теперь она будет производить не только чипы для звуковых карт, но и звуковые колонки для зтих карт. Продаваться они будут прямо с сайта Aureal www.a3d.com с третьего квартала этого года, а опытные образцы для прессы и тестеров уже готовы. Колонки станут проставляться в конфигурациях 2+1 и 4+1, где 1 – зто сабвуфер, если кто не понял. Общая мощность системы 4+1 – 210 Вт. Для калибровки колонок и вящей радости юзеров в комплекте будет поставляться микрофон, с помощью которого система сама будет выставлять значения площади помещения и его звуковых характеристик. Вот зто называется профессиональным подходом, скажу я вам. Не в каждой студии так делают. На одной из фронтальных колонок располагаются органы управления (регулировки громкости, тембра и т.д. – колонки-то активные), а также дисплей для контроля и синхронизации с компьютером. Президент Aureal, зовут которого Кип Кокинакис сказал, что ему надоело, как покупатели издеваются над его чипами, заставляя их звучать на дрянных колонках, убивая тем самым идею трехмерного звука, и он решил выпустить собственные колонки, чтобы показать всем, как именно должны звучать карты на чипах Vortex.

Кстати, мне недавно из Франции пришел бесплатный диск, демонстрирующий трехмерные возможности технологии Aureal, который можно слушать на обычной звуковой карте. Такой диск вполне может прийти и к вам, если вы заполните анкетку на какой-то из страниц www.a3d.com.

Любовь по-японски

Создается такое впечатление, что люди перестали знакомиться и влюбляться друг в друга обычным способом - на улицах, вечеринках и в общественном транспорте. Электронные доски объявлений, службы



знакомств, чаты, а также получившие бешеную популярность в последнее время программы-электронные пейджеры типа ICQ и AOL Instant Messager, позволяют теперь свободно общаться не только людям с противоположных концов света, но и с соседями по району, улице или даже подъезду. Зачастую такие знакомства переходят в романтические отношения и нередко приводят к свадьбам. Даже в нашей стране, где Интернет не так сильно распространен, как на Западе, в каждом чате можно найти немало молодых людей, познакомившихся через Сеть и встречающихся в "реале" (так они называют обычную, не электронную жизнь). Такой способ знакомства более предпочтителен для человеческой психики, потому как стеснительные люди часто не решаются подойти друг к другу и просто заговорить, а в чате или по ICQ тебя никто не видит. Более того, в случае неудачи ты можешь зайти под другим именем и начать знакомство с понравившимся человеком заново, кто знает - может в этот раз тебе повезет больше. Такой способ интересен и по другой важной причине: в момент знакомства ты не видишь лица собеседника, и поэтому на первый план выступает не внешность, а внутренние качества, умение общаться, интеллект. Ведь известно, что интеллектуалам-то труднее всего познакомиться из-за врожденной нерешительности и боязни навязываться другому.

А вот в Японии к этому делу подошли с другой стороны. Чтобы побороть знаменитую японскую скромность, одна компания придумала специальный приборчик, внешне напоминающий довольно-таки увесистый и объемный брелок с кнопочками и лампочками, который назвали LoveGetty (приблизительный перевод - "Влюблялка"). Существует две версии прибора - голубая (для мужчин) и розовая (для женщин). Работает "влюблялка" так: человек идет по улице с включенным приборчиком на поясе (в кармане, в руке и т.п.), а ему навстречу идет существо противоположного пола со своей версией прибора (голубые и лесбиянки настраивают приборчики на себе подобных). И как только до девушки (ну, или парня) остается несколько метров, LoveGetty начинает тихонько посвистывать, индицируя таким образом, что невдалеке находится объект, желающий познакомиться (иначе, зачем бы он включал "влюблялку"?). Поскольку LoveGetty пищит у обоих, эти двое опознают друг друга и с радостными криками бегут обниматься, а затем - в ресторан, суши-бар и куда там они еще ходят... "Влюблялку" можно настроить только на прием, и тогда у тебя появится возможность остаться незамеченным, то есть выбрать подходящего тебе дяденьку (или тетеньку), а затем самому (самой) подойти к нему (к ней) и познакомиться. Ну, чем не способ?

ВИДЕОКАРТЫ



Diamond Stealth III S540



Процессор S3 Savage4 Pro+ (86C397P)

Цена - $104.

После неудачи с Savage3D компания S3 не сложила оружия и не сдала позиции, а в достаточно короткий срок исправила все ошибки, учла все недочеты, сделав соответствующие выводы, выпустила новый продукт – Savage4. Но, заявив об этом чипе как о конкуренте Voodoo3 и TNT2, компания S3, на мой взгляд, то ли поторопилась, то ли неверно истолковала ситуацию на рынке. Почему я так думаю, вы сейчас узнаете, а пока приведу заявленные характеристики.

Характеристики

- 1x/2x и 4x AGP-интерфейс, поддерживающий 66 МГц AGP;
- 16 Mb памяти (есть вариант и с 32 Mb);
- 300 МГц RAMDAC;
- 8 млн. треугольников в секунду;
- 140 мегапикселей в секунду;
- полный перечень поддерживаемых аппаратно 3D-функций:

8-bit Stencil Buffer
32-bit Rendering
Anisotropic filtering
Backface Culling
Bilinear MIP Mapping
Bump Mapping
Floating Point Z-Buffer
Full Scene Anti-Aliasing
Gouraud Shading
Integer Z-Buffer Multi-Texture Blending
MPEG-2 Video Textures
Perspective Correction
Ramp Mode Rendering
Reflection Mapping
Single-Pass Bump Mapping
Single-Pass Multi-Texture Blending
Strips and Fans
Texture Cache
Texture Compression
Tri-linear MIP Mapping
24-bit Z-Buffer
Variable Length Vertex Parsing
Vertex Cache
W-Buffer

- Zoran SoftDVD в комплекте (аппаратная поддержка DVD и гарантированное воспроизведение при процессоре 266 МГц и выше).

Итак, на этой карте стоит 16 Mb 7 нс памяти SEC, которая способна разгоняться до... 135 МГц, работая при этом нормально. Сам чип может быть разогнан до 143 МГц. В таком состоянии карта дает примерно те же показатели, что и Riva TNT на частотах 115/125 МГц, в некоторых тестах уступает ей, а в некоторых – превосходит. В процессоре Savage4Pro предусмотрена возможность выхода на жидкокристаллический монитор, а также TV-выход, но в компании Diamond посчитали, что это излишняя блажь и разъемы ставить не стали, хотя место на плате под них предусмотрели, на всякий случай. AGP может поддерживать режим 4X, но, как и в случае с картой Viper V770, нужно будет переставлять перемычки на плате.

Инсталляция

Как и все продукты Diamond Multimedia, выпускаемые в последнее время, Stealth III S540 установилась моментально и без всяких проблем. Причем, инсталлировать карту можно двумя способами – как при загрузке системы, путем указания

местонахождения драйверов на инсталляционном диске, так и после установки стандартного драйвера Windows, через Setup на диске. Результат будет тем же самым.

InControlTools 99, который стал уже стандартным для даймондовских карточек, снова ничего выдающегося не показал. Кроме настроек, которые можно подогнать под каждую игру индивидуально, больше ничего особенного нет. Утилита PowerStrip (я использую версию 2.50) в этом смысле нам дает гораздо больше возможностей по более тонкой настройке чипа, а именно:

- позволяет перестроить частоту процессора (до 143 МГц) и памяти (до 166 МГц);
- отключить синхронизацию с частотой обновления экрана, что немного увеличивает производительность чипа;
- принудительно включить трилинейную фильтрацию;
- включать и отключать компрессию текстур;
- ну и еще кое-что, не столь интересное.

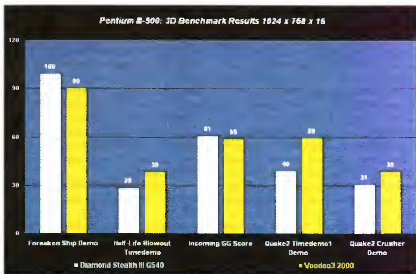
Прилагающиеся в комплекте с картой драйвера вполне устроили меня в играх, хотя, иногда иконки меняли свой цвет, что свидетельствует о некоторых недоработках. Для любознательных – это версия 4.11.01.0204. Частота обновления экрана утилитой InControlTools 99 никак не регулируется, по умолчанию ставится 75 МГц на моем 15-дюймовом экране, но PowerStrip позволяет увеличить ее до 81 Гц, что, в общем, удовлетворительно.

Визуальные впечатления

Довольно средние, если учесть, что карта стоит не так уж и мало – более сотни долларов. Конечно, никаких особенных нареканий у меня нет, все выглядит довольно неплохо. Но вот некоторые мелкие глюки, которые случаются в играх при переключении режимов (а они происходят все время, когда игра переходит из режима игры в режим заставок), некоторая заторможенность в отдельных играх, а также не слишком успешно прошедшие тесты Final Reality и Timedemo из Quake, заставляют кое о чем задуматься.

О хорошем

Хорошее – то, что все игры, на которых я тестировал карту, пошли без особых проблем. Причем, везде OpenGL-драйвер был успешно вычислен и запущен игрой, и свои функции выполнял исправно. Что свидетельствует, по крайней мере, о том, что с драйверами у Stealth III все в порядке. Качество картинки также было неплохое, сравнимое скорее с TNT, чем с Voodoo3. Особенно красив Unreal (в нем реализована фирменная поддержка компрессированных текстур). Больше всего меня порадовало Quake III Demo - очень гладко и очень красиво. Нужно было только включить функцию Vertex, о чем, впрочем, было сказано в readme-файле к карточке.



К хорошему отнесем также и то, что в 2D-графике никакой "замыленности" на высоких разрешениях не наблюдается (пишу с чужих слов, так как сам по причине отсутствия большого монитора проверить не смог). И здорово, что карта не очень греется, хотя на ней предусмотрен всего лишь небольшой радиатор без вентилятора.

О плохом

Запуститься-то игры запустились, но вот кое-где они тормозили, особенно при подкачке текстур, что все-таки является больным местом Savage4. Это не очень мешает играть, хотя и не особенно-то приятно. А вот как видеокарта проходила тесты, меня совсем не обрадовало. Final Reality был запущен и практически до конца пройден, но вот в самом конце, при последнем переключении монитора, компьютер зависал и никаких результатов, следовательно, не показывал. На двух последних сценах, которые эмулируют реальные игровые ситуации (с роботами и полетом над городом) карта частенько запиналась, а кое-где и отчаянно дергалась. Ситуация с Quake Timedemo была еще плачевнее – демо шло ОЧЕНЬ медленно, визуально не более 25-30 кадров в секунду. Визуально – потому, что количество кадров дема так и не выдала. Тест WinTune карточка прошла, и результаты слегка озадачили. Судите сами (для сравнения Diamond Viper V770 на TNT2):

Если первые два показателя вполне вероятны, то со скоростью в OpenGL явно не в порядке, тем более что сам тест, а в нем должен был крутиться разноцветный кубик, выглядел так, что кубик этот показывался на секунду и пропадал. Другими словами, я так и не нашел способа проверить производительность чипа и выразить ее в цифрах, а поэтому воспользовался результатами Sharky Extreme (www.sharkyextreme.com).

Выводы

Я бы рекомендовал Diamond Stealth III S540 как сравнительно недорогое, но весьма приличное приобретение для тех, кто считает деньги, но хочет иметь приличную видеокарту. Когда же эта карта будет стоить долларов 70, я ей присужу звание лучшей в своей категории.

Выражаем благодарность за предоставленные видеокарты компании БЭСМ-2000 (www.besm.ru, тел. 255-9298, 255-5867)

Характеристики

	Скорость 2D (Мпиксел./сек.)	Скорость Direct3D (Мпиксел./сек.)	Скорость OpenGL (Мпиксел./сек.)
Diamond Stealth III (143/135 МГц)	68.04	56.17	391.96
Diamond Viper V770 (150/166 МГц)	88.42	213.92	106.60

“Палочки для забавы”
обзор джойстиков, рулей и геймпадов

Честно говоря, тема эта настолько всеобъемлюща, что и браться-то за нее мне было страшно. Ведь джойстиков, рулей, геймпадов и прочих приспособлений для того, чтобы порадовать заядлых игрунов, нынче столько развелось, впору ради них издавать специальный журнал. Ну, хотя бы устаканить постоянную рубрику и назвать ее: “Палки и колеса”, или: “В мире фидбэка”, или: “Жми на педаль”. Может быть, когда-нибудь так и будет, а пока я взял для пробы несколько устройств из более-менее новеньких, среди которых было три руля, три джойстика и два геймпада.

Отдавая себе отчет в том, что каждое из этих устройств служит своим собственным целям, идолам и идеалам, я, тем не менее, пытался использовать всех их в одних и тех же играх, и результаты меня, надо сказать, не поразили. С тех пор, как был изобретен первый джойстик, имитирующий клавиатурные стрелочные кнопки и всего с одной клавишей “огонь”, изменилось немногое. Да, выглядеть они стали лучше, служить - дольше, кнопочек прибавилось во много раз, к двум осям X и Y добавилась третья – Z, на “крыше” джойстика появился также мини-джойстик под названием “Hat” или “Point of view”, но принцип остался тем же.

Чего не скажешь о новом поколении джойстиков – рулях с педалями. В сущности, это тот же джойстик, только горизонтальной осью тут заведует руль, а вертикальной – педали “газ” и “тормоз”. Многие рули и соединяются с компьютером, как джойстики – через игровой порт звуковой карты. Но не все. Кое-кто из рулей использует серийный порт, а самые продвинутые – USB. Встречаются и гибриды – руль+джойстик, которые могут работать вместе и отдельно. Но самый последний писк – это “feedback”, то есть “отдача”. Обо всем этом мы еще поговорим, когда будем обозревать конкретные модели, а под конец коснемся геймпадов.

Геймпады пришли к нам из мира игровых видеоприставок, где они служили, в отличие от джойстиков, единственным связующим звеном между человеком и игрой, то есть, исполняли роль и клавиатуры, и джойстика, и мыши, и руля с педалями. Поэтому у них такой специфический вид, понятный далеко не каждому. Каким образом они перекочевали на PC, где всех этих интерфейсных устройств больше, чем у царя Соломона наложниц – также непонятно. И, тем не менее, геймпады пользуются у игроков устойчивой популярностью, лично мною не до конца постижимой, но ведь и альпинистов, например, мало кто понимает – чего они лезут в гору с самой отвесной стороны, если с другой стороны – прекрасная, живописная тропинка?

Джойстики
QuickShot Robo Warrior QS-6237 ($19)

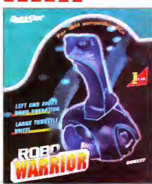
Это самая последняя модель простого, недорогого, но достаточно навороченного и обладающего всеми современными функциями джойстика, изготовленная известной американской компанией QuickShot Technology, Inc. Выполнена она действительно в роботоподобном стиле, правда, почему-то, темно-синего цвета, что мне лично понравилось, но вот насколько этот цвет соответствует имиджу порядочного робота, не очень понятно. Итак, Robo Warrior:

- подключается через игровой порт;
- имеет 4 (само собой, программируемых) кнопки;
- четырехступенчатый Throttle (вообще-то он аналоговый, но в специальном окошке можно увидеть цифры 1, 2, 3 и “Max”)4
- “шляпку”-миниджойстик для танково-бронетранспортерных целей;
- Throttle и миниджойстик вместе не работают, что-нибудь одно.

Инсталляция

В общем, ничего особенного в инсталляции этого джойстика нет. Те, кто хоть раз в жизни подключал джойстик, проделают эту операцию без всяких затруднений. Остальным же хочу сообщить, чтобы не забыли переставить джампер на звуковой карте (у кого он есть), который переключает 15-контактный разъем с MIDI-порта на порт игровой. Если же у вас вообще никакой порт не был проинсталлирован (а такое бывает), то советую сделать это заранее, иначе ничего не выйдет. Нужно найти дистрибутив вашего “саундбластера” или поставить драйвер джойстика из Windows, где он называется Microsoft Gameport Joystick.

После этого нужно проинсталлировать драйвер с дискеты, прилагаемой к Robo Warrior, а затем найти его в разделе “Game Controllers” в “System Panel” и проследить, чтобы с ним все было ОК. Собственно, это все. Нет, еще нужно откалибровать, но это уж совсем просто, найдете в том же разделе “Game Controllers”.



Впечатления и ощущения

Пожалуй, самые приятные. И как он сидит (лежит) в руке, и как двигается, и как нажимаются кнопки – все устроило. Пожалуй, кроме одного: когда нужно все время двигаться вперед, джойстик наклоняется слишком уж низко... Хотя, может, это только мне так показалось. Может, оно так и нужно?

Присоски у Robo Warrior - что надо, от стола не отдерешь. Правда, играю я не очень эмоционально и вполне допускаю, что более нервный геймер легко оторвет все четыре прилипучки одним махом, но мне это сделать не удалось. Кнопки расположены толково – одна клавиша, как положено, под указательным пальцем (для основного огня), три остальные – наверху, справа, слева и чуть ниже посредине. На мой взгляд, удобно левой пользоваться в качестве дополнительного огня, нижней переключать оружие, а правую держать про запас (например, вместо Shift). Очень хорошо, что их не двадцать пять штук, а то я все время путаюсь, но вот какому-нибудь суперквакеру этого наверняка покажется мало. Они любят программировать кнопки под прыжки в сторону и приседания с последующим разворотом на 180 градусов. Пусть “шляпку” программируют под это дело, если получится. А вообще, эта “шляпка” нужна вот для чего. Допустим, вы в танке или роботе, ехать вы можете вперед, а стрелять – назад или вбок. Вот для этого-то и пригодится “шляпка”. Она представляет собой маленький такой джойстик под большой палец на манер тех, что давно прописались в некоторых моделях геймпадов и ноутбуков. С помощью этого миниджойстика можно управлять пушкой, а сам джойстик направлять туда, куда нужно ехать. Все просто и в то же время элегантно. Ни мышью, ни клавиатурой такой простоты и точности ни за что не добиться. А тут – пожалуйста.

Когда работает “шляпка”, недоступен Throttle, и это понятно. Обычно миниджойстик используется с симу-

ляторах танков и боевой автотехники, а Throttle – в авиасимуляторах, когда вертикальная ось джойстика используется по прямому назначению, то есть для того, чтобы двигаться вверх и вниз. Throttle нужен для увеличения/уменьшения скорости полета. Теоретически существует вероятность, что вы будете играть за пилота-стрелка, который строчит из пулемета, сидя в заднем отсеке самолета, но это уже совсем экзотика, и тут надо быть если не Юлием Цезарем, то хотя бы летчиком Покрышкиным.

QuickShot GenX 500 USB QS-6240 ($31)

Этот джойстик сурово-черного цвета, подставка у него имеет металлическую основу, поэтому вся конструкция приятно-тяжелая и на столе она стоит довольно прочно. Видимо, по этой же причине, джойстик не имеет присосок, да они и не нужны. В GenX 500 USB также четыре кнопки, аналоговый Throttle и Point-Of-View Hat, но в отличие от предыдущей модели, все это может работать одновремснно, что весьма приятно.



Инсталляция

Очень проста. Даже если у вас компьютер включен, и вы в это время втыкаете в свободный USB-разъем этот джойстик, Windows 98 тут же находит новый прибор и (о, чудо!) сама его устанавливает, доставая из каких-то неведомых закромов нужные драйвера. Впрочем, если у вас такой финт не выйдет, то на всякий случай к джойстику есть и дискетка с драйвером.

Впечатления

Если первый джойстик понравился почти полностью, то GenX 500 USB покорил окончательно. Теперь мне уже кажется, что удобнее его вряд ли можно что-нибудь придумать. Я почти забыл Robo Warrior! Наклон вперед здесь не такой кардинальный, поэтому играть немного легче. Попробовал пройтись немного в Half-Life, настроив джойстик так, чтобы он имитировал мышь, а "шляпку" использовал в целях стрейфа. И это мне довольно неплохо удалось сделать, правда, целиться в монстров с непривычки неудобно. Хотя, я знаю людей, которые в экшнах такое джойстиком крутят!

Главное преимущество этого джойстика – дополнительная, уже четвертая по счету ось (если третьей считать Throttle). Дело в том, что джойстиком можно крутить направо-налево не только по вертикальной оси, но и по горизонтальной тоже, не наклоняясь, а как бы поворачиваясь. В Half-Life, правда, я не смог запрограммировать это движение, хоть и хотелось.

QuickShot GenX 700K QS-6231 ($50)

От предыдущей модели эта отличается прежде всего супернавороченным эргодинамичным Throttle, который представляет собой здоровенную каменеподобную штуковину, похожую на сильно обожравшуюся мышь без хвоста. Штуковина эта, как и положено любому приличному Throttle, ездит туда-сюда, а на ней еще вдобавок расположены дополнительные 4 кнопки, программируемые как клавиатурные. Как это происходит? Сейчас объясню.



Инсталляция

Представляет собой процесс непростой и весьма хитроумный. Джойстик подключается к игровому порту и к клавиатурному разъему компьютера, а сама клавиатура уже втыкается в переходник, в конечном счете – в джойстик. Таким образом, появляется возможность задействовать дополнительные кнопки, которые обычно программируются только на клавиатуре, но при этом в проводах и переходниках легко можно запутаться. На корпусе джойстика, или точнее, джойстикоподобной конструкции, находятся три переключателя и три индикатора этих переключателей: цифровой режим, включатель "шляпки" и включатель режима действия четвертой оси (см. предыдущий раздел о GenX 500 USB). Все вместе они работать IMHO не могут, а действуют очень хитроумным способом, на многие мои вполне правомерные действия джойстик или никак не реагировал, или реагировал неадекватно. Побороть мне его не удалось, но вполне допускаю, что кому-нибудь посчастливится больше, чем мне. Джойстик опознался системой только при выключенном цифровом режиме, который потом, впрочем, можно было включить. До этого он никак не хотел появляться в разделе гейм-контроллеров и вообще вел себя некрасиво.

Впечатления

Довольно благостные, хотя мне кажется, что кнопок слишком много и бигроттл не стоит этих денег, хотя, конечно, пользоваться им значительно приятнее, чем обычными. Так же, как и GenX 500 USB, этот джойстик имеет металлическую основу, а так как основа эта значительно шире, чем у предыдущей модели, то сам джойстик весит довольно прилично и еще более устойчив. Рекомендовать я его могу заядлым авиасимуляторщикам и любителям всяческих наворотов.

■ Рули и педали

Typhoon PC Power Wheel ($92)

Из рассматриваемых здесь это - самая простая модель руля, которая подключается так же, как и джойстик, через игровой порт, и обладает в отличие от джойстика единственным большим преимуществом – он больше похож на руль, чем джойстик, а поэтому играть с его помощью в автосимуляторы – удовольствие несравненно более высокое. Несмотря на свою простоту, Power Wheel довольно удобен, и у него есть несколько преимуществ перед другими представителями баранок. Начнем с того, что он может крепиться к столу или зажиматься между коленями. Преимущество это достаточно весомое для тех, у кого напряженно с местом в квартире. Вообще-то для руля нужно совершенно определенное место, просто так его никуда не прикрутишь. Или стол нужно широкий, или табуретку подставлять, или еще как-нибудь изгаляться. Здесь же – зажал коленями, и порядок. Для этих же целей предусмотрена возможность регулировки руля по высоте, а также можно изменять угол наклона, что совсем уж меня очаровало. Больше я нигде такого не встречал, даже не на всех иномарках это бывает.



Инсталляция

Поскольку Power Wheel, по сути, является джойстиком, то никакого дополнительного программного обеспечения с ним в комплекте не поставляется. Он вполне может использоваться стандартный драйвер 4-кнопочного двухосевого джойстика. А значит, и никаких проблем с инсталляцией не возникает. Единственное, что мне не удалось сделать хорошо – это откалибровать руль стандартными средствами Windows, педали почему-то не хотели настраиваться. Тем не менее, в играх он проявил себя совершенно нормально, и никаких нареканий к нему нет.

Впечатления

Угол поворота – 90 градусов в одну

сторону и 90 в другую, что не очень много и не слишком похоже на настоящие рули. Тем не менее, есть переключатель чувствительности, который как-то скрашивает такое положение. В разных играх я пробовал изменять положение переключателя, и это действительно помогало. Что касается расположения кнопок, то создатели Power Wheel подошли к этому вопросу творчески. Кнопок, как я уже упоминал, всего четыре, но вот органов управления на руле значительно больше, а именно: кроме собственно двух кнопок в левой части руля и двух в правой, под рулем с левой стороны есть еще рычаг на 4 положения, который дублирует эти кнопки. Таким образом, в зависимости от игры, вам будет удобнее пользоваться или рычагом, или кнопками, а то и тем и другим вместе. Немного необычно, но дополнительные возможности в устройстве – это всегда хорошо.

Педали – так себе. Похожи на игрушечные, и регулировки силы нажатия не имеют. Но ход педали настолько мал, что этого в любом случае заметить трудно. Должен отметить, что в силу простоты этого руля, к нему очень быстро приноравливаешься и привыкаешь. И играть с ним легко и удобно, хотя и не слишком реалистично. Тем игрокам, которые ценят именно простоту в обращении, я бы порекомендовал именно его. А учитывая невысокую цену и довольно добротное исполнение, я бы выделил его безусловным фаворитом в своем классе.

Zykon Joyrider Pro ($107)

Это чудо науки и техники и рулем-то назвать трудно. Точнее, обыкновенным рулем. Поскольку Joyrider Pro – это и руль, и штурвал, и джойстик, и даже мотоциклетный руль, которым он становится после небольшой трансформации. Вообще, устройство больше напоминает робота-трансформера, чем игровое приспособление, поскольку может видоизменять свою форму в зависимости от желания игрока. Joyrider Pro представляет собой панель, на которой расположены: руль (он же штурвал, так как может двигаться вперед и назад как в настоящем самолете), на котором можно нащупать четыре кнопки – две с внешней стороны и две – с внутренней, слева от руля – еще 4 кнопки, расположенные в ряд, а также два колесика центровки руля и педалей, справа от руля – самый настоящий джойстик с четырьмя кнопками и "шляпкой", под джойстиком – Throttle, чуть левее – две фиксирующиеся кнопочки "Turbo" не вполне понятного назначения. На панели также имеется переключатель на 6 положений, каждому из которых соответствует своя конфигурация:

1. Head To Head – просто джойстик.
2. 1 Stick Throttle – джойстик с Throttle.
3. 1 Stick 3D View – джойстик со "шляпкой".
4. Car/Motobike – руль автомобильный/мотоциклетный.
5. Plane Throttle – штурвал с Throttle.
6. Plane 3D View – штурвал со "шляпкой".



Из чего можно сделать несложный вывод, что руль с джойстиком, например, вместе работать не будут. Равно как и все многообразие кнопок попросту дублирует друг друга, а фактически их всего четыре.

Инсталляция

К рулю прилагается 2 компакт-диска, на одном из которых располагаются драйвера. Драйверов неожиданно много, но, рассуждая логически, выбираем тот, в названии коего присутствует слово Joyrider. Дальше – все как по писаному, снова игровой порт, калибровка, конфигурирование кнопок и игра началась. Ничего сложного, за исключением того, что у меня руль калиброваться отказался. Точнее, сам руль-то настроился как следует, а вот педали не захотели. В конце концов, оказалось, что дело в шнуре, который внешне выглядит точно так же, как и четырехжильный соединяющий модем и телефон провод с такими же разъемами.

Впечатления

Выглядит вся эта конструкция более чем внушительно. Возможностей для самых разных игр – множество. Но при этом все кажется не слишком удобным. Так, например, угол вращения руля – всего 55 градусов. На джойстике рука лежит так, что все время случайно нажимаются две кнопки, которые находятся прямо под большим пальцем. Педали тоже не самые лучшие в мире. Вот Throttle – очень приличный, красивый, а главное, удобный. Те кнопки, которые слева – вообще непонятно как нужно нажимать, потому что они почти под рулем находятся.

С точки зрения эргономики, Joyrider Pro – не самая удачная модель, но зато функционально она может дать жару любой, даже самой навороченной конструкции. Вместе с рулем в комплекте идут несколько демо-игрушек, каждая из которых демонстрирует преимущества данного устройства. Там и авиасимуляторы, и всякие "комбаты", и машины с мотоциклами. Все это ездит, жужжит и стреляет, но все же играть с Joyrider Pro было не очень удобно.

Ultimate PER4MER Racing Wheel UP-300 ($196)

Единственный в нашем обзоре руль с Force Feedback, "обратной связью". Прежде всего, нужно объяснить, что же такое Force Feedback, ибо мифов, связанных с этой функцией столько, что вполне уже можно издать небольшую книжку на эту тему. Я не буду вдаваться в технические подробности, кому интересно, могут поинтересоваться сами, заглянув на сайт компании Immersion, которая эту технологию запатентовала (и которая, кстати, предоставила свою разработку механизма к данной модели). Расскажу лишь о своих ощущениях, связанных с Force Feedback в разных играх. Главным преимуществом устройств, использующих Force Feedback, называют реакцию руля на происходящие с игроком (в данном случае – водителем), то есть, подпрыгивания на кочках, удары о стены и проходящие мимо автомобили, и так далее. Теоретически все это выглядит очень интересно, но я никак не мог себе представить, как сложное поведение реального руля можно реализовать в такой достаточно простой вещи, как руль игровой. И по большому счету, оказался я прав, поскольку интерактивная отдача реализуется здесь постольку поскольку. Говоря откровенно и не глядя на рекламные лозунги, можно смело сказать, что отдача эта весьма и весьма условная. Если вы бьетесь правым бортом машины о стену, то получаете толчок справа. Если левым, то слева. Собственно, на этом Force Feedback и заканчивается. Причем, сила толчков, насколько я мог заметить, никак не изменяется. Прыгая по кочкам, в руле ощущаешь некое шевеление, будто там кто-то завелся и ворочается, но никак не может выбраться. Самое странное, что удары в лоб и сзади вообще никак не отражаются на руле, будто их и нет. Хоть бы подрагивал ради разнообразия. Я протестировал около десятка игрушек, поддерживающих Force Feedback, в том числе симуляторы катеров и мотоциклов, и сделал один неожиданный для себя, но очень полезный вывод. Кроме реагирования на складки местности, Force Feedback предоставляет еще одну интересную возможность – каждая игра способно регулировать уровень сопротивления при поворотах руля. Ведь понятно, что радиус и жесткость руля мотоцикла отличается от тех же в катере,



Выражаем несравненную благодарность за предоставленные устройства компании Аматто (тел. 154-1341, 156-7112)

но в обычных рулях вы никогда этого не почувствуете, поскольку там уровень сопротивления раз и навсегда один и тот же. А вот Ultimate PER4MER в свободном состоянии никак не сопротивляется, когда его крутишь, зато, благодаря Force Feedback, каждая игра устанавливает свой уровень: в катере руль более жесткий и крутить его нужно градусов на 45, не больше; в симуляторе обычного автомобиля он, наоборот, менее упругий и крутится почти на 180 градусов; в симуляторе гоночного автомобиля – нечто среднее. И так далее. Одним словом, эта функция очень полезна и, несомненно, добавляет реалистичности в игру.

Инсталляция

Руль подключается через последовательный порт, поэтому если у вас нет свободных, я не знаю, как вы будете выходить из положения – отключать модем, например, можно на время игры, а если вы играете по модему? Можно отключить мышь, если она вам не нужна на период игры. Или еще что-нибудь придумать. Никаких переходников на этот случай в комплекте с рулем не предусмотрено. Сама инсталляция проходит легко, достаточно лишь вставить дискету и запустить Setup. Найти в контрольной панели в разделе джойстиков Ultimate PER4MER и включить его. Он опознается всеми игрушками без проблем как руль или аналоговое устройство.

Впечатления

Благодаря Force Feedback и огромному количеству кнопок, Ultimate PER4MER – устройство не из простых. На его изучение и освоение у вас уйдет достаточно много времени, но это время будет потрачено не зря. Ultimate PER4MER можно использовать без всякой клавиатуры практически во всех подходящих для него играх. Кнопок много – три штуки там, где у нормальных рулей бывает сигнал, и называются они Start, Shift и Select. В правой верхней части баранки – еще шесть штук, четыре из которых представляют собой аналог клавиатурных стрелочных кнопок, а две – Primary и Secondary Fire. В той же части руля, только с другой стороны, находится еще три кнопки, тоже для огня или для акселерации, если игра не поддерживает педалей (такое тоже бывает). В левой верхней части – уже знакомый нам "Hat", на этот раз цифровой и еще пара кнопок для разнообразия. С противоположной стороны – еще три. Кроме всего прочего, на руле имеется три светодиода, которые сигнализируют о том, что:

1. Руль включен в сеть (а ему нужен дополнительный блок питания, который входит в комплект).
2. В руль вставлен разъем от педалей.
3. Игра поддерживает Force Feedback.

Однажды включившись, светодиоды уже не выключаются, даже, если вы выключите компьютер. Чтобы их погасить, нужно выдернуть блок питания из сети, так что их назначение – чисто декоративное, если вы, конечно, не фанат каждый раз туда-сюда дергать сетевой адаптер.

На меня этот руль произвел наибольшее впечатление, хотя провозился я с ним дольше всех, настраивая под игры. Отдельно нужно сказать о педалях. Сделаны они максимально приближенными к действительности, и на их изготовление ушло целых 4 фунта высококачественной стали (так написано на коробке). Ход у педалей большой, в хороших игрушках чувствуется, как меняется акселерация при давлении на педаль газа. Да и сами педали здоровенные, не то, что в предыдущих моделях. В комплекте с рулем поставляются две игры – Sega Rally Championship и Daytona USA Deluxe, первая из которых даже поддерживает Force Feedback. Правда, ни одна из них не имеет никакого представления о 3D-акселераторах, поэтому графика з-з-з... сами понимаете какая. Тем не менее, одну я даже проинсталлировал, поглядел на нее и тут же снес. Я вообще компанию Sega не люблю :).

Геймпады

QuickShot USB Strike Pad QS-6238 ($16)

Этот геймпад – самый, что ни на есть, обыкновенный и непритязательный. Небольшого размера, с крестовидным цифровым джойстиком в левой части и 7 кнопками – в правой, посредине – цифровой же Throttle из двух кнопок, одна из коих заведует "газом", а другая – "тормозом". В передней части геймпада – две широких кнопки "Fire", которые можно при желании тоже обозвать "газом" и "тормозом".

Инсталлируется USB Strike Pad самым обычным для USB-устройств образом: при включении компьютера находится новое устройство, драйвер которого имеется на дискетке. Все. В разделе гейм-контроллеров он появляется сам, без посторонней помощи. Играть с геймпадом – дело сугубо специфическое. У меня, например, после нескольких минут, проведенных с USB Strike Pad и игрой Viper Racing, большой палец левой руки онемел до каменнообразного состояния. Нормально повернуть в автосимуляторе с ним проблематично – автомобиль двигается скачками и быстро на этом теряет скорость. Скажете, для таких игр нужно пользоваться рулем? Согласен. Но в Quake с USB Strike Pad тоже не сыграешь. Может, полетать или поплавать? Или в стратегию сыграть? Я не нашел для этого предмета достойного применения, кроме старых добрых платформенных аркад.

QuickShot X2 Pad QS-6225 ($18)

Вот этот прибор уже более серьезный. Начать хотя бы с того, что на нем установлен аналоговый джойстик, правда, очень маленький. Это, впрочем, не служит причиной тому, чтобы производители отказались от джойстика цифрового, который располагается тут же рядышком с аналоговым. А переключаться между ними можно специальной кнопкой. Не знаю, почему так, но видимо, в этом есть какой-то тайный смысл. Я бы оставил только аналоговый джойстик... Еще там есть 6 кнопок на разные случаи жизни, кнопка "Turbo", а также самый настоящий Throttle, который можно обнаружить в передней части справа, выраженный в пластмассовом ползунке на манер тех, что бывают на регулировках громкости в "сосисочных" магнитолах. Рядом с ним – кнопка "Max", слева же – кнопка "Off".

Драйвера к X2 Pad были когда-то на дискетке, но когда я ее распечатал и вставил в дисковод, он мне сказал, что может я, конечно, и думаю, что драйвера до сих пор там находятся, но сейчас их там нет. А, немного подумав, добавил, что у меня вообще не та версия Windows, поэтому – до свидания. Пришлось зайти на сайт www.quickshot.com и поискать драйвер там. Не скажу, что на сайте их было очень много, но такой действительно нашелся. После чего геймпад заработал, и заработал как надо.

X2 Pad значительно удобнее Strike Pad, и не только из-за аналогового джойстика. Этот геймпад значительно больше предыдущего, и в руках он располагается удобно. Я, наконец, понял, в чем преимущество геймпадов перед остальными игровыми контроллерами – его не нужно ставить на стол и прикреплять к чему-либо. Схватил обеими руками, и давай молотить врагов. Ни к чему не привязан, как хочешь, так и сиди перед монитором – хоть вверх ногами. Поэтому, если и выбирать между геймпадами, то выбрать нужно именно его - QuickShot X2 Pad QS-6225.



Железная почта

Орфография писем везде сохранена.



Здравствуйте! *Пишу к Вам в надежде, что кто-нибудь посоветует какой графический ускоритель мне нужен. Уж очень хочется нормальной (хотя бы приблизительно) скорости картинки 3D. Обращался в разные места, все говорят по-разному. Одни говорят, что на моем драндулете (см. ниже) 8 Меговая карта будет тормозить из-за процессора и достаточно будет выше крыши 4 Mb, другие, что как раз 4 Mb Cobra 3D будет тормозить всю систему, а 8 Mb - в самый раз. Я просмотрел несколько статей, где идет сравнение различных ускорителей по скорости, по размеру памяти, по возможностям, но там совершенно нет данных (или я не нашел?) о необходимой конфигурации всего остального. Я в данном вопросе просто профан. Зависит ли скорость работы карты от скорости CPU? От количества видео-памяти? От количества ОЗУ? И сильно ли зависит? У меня конечно не Pentium 3, но не антиквариат в конце концов! Все советчики просто задолбали со своим upgrad'ом. Неужели нельзя обойтись малой кровью без кардинальной перестройки? Что можно реально попробовать выжать из моего компа: Pentium 166MMX, ОЗУ 32 Mb, видео S3 Trio 64V+ 2 Mb, шинки AGP нет, есть PCI. Вроде бы ничего не забыл. Если Вас не затруднит, начеркайте ответик! С уважением к Вам, Серж.*

Наверное, проще (и дешевле) всего вам будет купить какую-нибудь карту на Voodoo2 с 8 или 12 Mb памяти – чем больше, тем лучше. Работа видеопамяти никак не зависит ни от количества основной памяти, ни от мощности процессора, ни от чего-либо другого. Эта память используется исключительно для 3D-графики (хранение текстур и т.д.). Но помните, что Voodoo2 может работать только с разрешением до 800x600 в 3D (на 2D она никак не влияет, поскольку это дополнительная карта к вашему, уже имеющемуся графическому ускорителю, разве что несколько ухудшает качество картинки на высоких разрешениях). Скорость работы Voodoo2 зависит от мощности процессора, но не сильно. На вашем компьютере трехмерные игры будут идти вполне сносно. От количества основной памяти зависит производительность всей системы в целом, то есть, при 64 Mb памяти Quake2 будет бегать шустрее, чем при 32. Voodoo2 будет наиболее безболезненным способом повысить скорость и качество изображения в 3D-играх. Но если у вас хватит денег на что-нибудь получше (Banshee, TNT или ATI Rage 128), то я бы советовал, конечно же, приобрести видеокарту из числа производимых ими. Правда, PCI-варианты таких карт стоят дороже, чем AGP, но найти их все же можно.

Я собираюсь *приобретать ресивер и никак не определюсь что брать: AC-3 или AC-3 Ready, так как хотелось бы смотреть DVD по телевизору, но с помощью компьютера. Не могли бы Вы объяснить, что мне для этого необходимо и нужно ли брать ресивер с декодером AC-3.*

Заранее благодарен.

Конечно же, нужно брать ресивер с AC-3, иначе вы не услышите никакого объемного звука. Комплект из 6 колонок и 6-канальный усилитель (если его нет в ресивере) также необходимы. DVD-ROM нужен с MPEG-декодером, на котором будет цифровой выход. Или же подойдет звуковая карта с "правильным" цифровым выходом, но тогда вам нужен мощный процессор (не менее Celeron 300).

Привет! *У меня к вам маааленькая такая просьбочка. Пожалуйста напишите мне ваш ответик, для меня это архиважно (!) та что не подведите, не обламывайте надежды наивной души!!! Вопросик такой: "Предпочтение какой из нижеперечисленных карт мне отдать при покупке?" У меня есть выбор между:*

STB Voodoo3 2000 AGP

Chaintech Desperado RivaTNT 16MB AGP

Creative Graphics Blaster Riva TNT 16MB AGP

ATI 3D Rage Fury 32MB SDRAM AGP TV-out OEM

Какая видеокарта предпочтительней? И не ругайтесь пожалуйста о том что я прошу прислать ответ именно на майл, так как возможности покупать журнал каждый месяц у меня нет (его у нас просто не продают!!! Приходится изворачиваться...) Напишите мне, плиз! MaX

Из перечисленных Вами мне кажется наиболее предпочтительным вариант с ATI, но он, правда, и самый дорогой. Если выбирать Voodoo3, то имеет смысл брать не менее 3000 модели (смотрите обзор в предыдущем номере, если найдете номер). На третье место я бы поставил Creative TNT, который, тем не менее, несмотря на свою довольно низкую цену, дает очень неплохие показатели в трехмерных играх и совместим практически со всеми ими. Desperado стоит брать в самом последнем случае, хотя и эта карта работает вполне сносно, а Chaintech уже почти стали "брэндом" в видеоакселераторах.

Уважаемая редакция! *В августе 1998 года я купил Creative PC-DVD Encore Dxr2 (retail). До апреля 1999 года у меня не было никаких проблем, и я был очень доволен покупкой. Правильно его эксплуатировал, использовал Ваше самое новое программное обеспечение. Но вот PC-DVD перестал проигрывать DVD-ROM, хотя нормально проигрывает CD-ROM. Я обратился за помощью в Creative Labs - Tech Support. Louise wrote "It is very possible that the card will pick up an IRQ which is being used by another device in your PC". Я выполнил все рекомендации, которые были написаны в письме, но это не дало положительных результатов. The device not ready, no DVD-Video data found, D:\ is not accessible. Это я вижу всегда, когда использую DVD-ROM. Может быть, сбилась калибровка линзы в Creative PC-DVD Dxr2 или это другие проблемы? Очень прошу мне подробно дать ответ как устранить неисправность. 2 недели пытаюсь получить помощь от компании Creative, но ответа нет. С уважением Василий Рощин. Екатеринбург.*

Вот тут мы, скорее всего, Вам никак не поможем, поскольку проблема, на мой взгляд, заключается именно в неисправности железа, а не в каких-то программно-аппаратных тонкостях. Если у Вас осталась гарантия, то самым простым способом будет пойти в фирму, где Вы приобрели это устройство, и обменять его на такое же. Если же гарантии нет... Вообще, ситуация, когда из строя выходит сложный прибор, и на него нет или кончилась гарантия, в нашей стране практически не решаема, если только у вас нет знакомого специалиста, причем, это должен быть очень хороший специалист. От этого есть только одно избавление – не задерживать у себя комплектующие больше полугода-года, а своевременно проводить апгрейды. Но и это не всегда спасает. Например, в данном случае, когда DVD-ROM проработал чуть больше полугода. И еще: нужно внимательно следить за публикациями именно в нашей прессе и на новостных сайтах. Поскольку именно о модели Dxr2 я слышал и читал уже немало нелестных отзывов, которые касались отказов именно этой модели.



BIB The Tall, Grandmaster of Light
Андрей Терминатор, Grandmaster of Dark

Might and Magic VII
For Blood and Honor

От авторов

Мы не претендуем на всеохватность данного труда. Таковую цель мы перед собой просто не ставили. Именно поэтому мы не стали собирать статистику по монстрам и делать другую совсем уж черновую работу. Мы надеемся, что наш гайд поможет вам получить от игры максимум удовольствия и сэкономит немного времени при прохождении некоторых головоломных квестов.

Журнальный вариант публикуется в сокращенном виде. Полный (с описанием оружия и доспехов, сведенными в таблицы данными по предметам, учителям, зельям и т.д.) будет издан в виде специального выпуска "Навигатора". В качестве бонуса в спецвыпуск войдет также и гайд по ММ6.

На пыльных тропинках далеких планет

Давным-давно в некоторой галактике жили-были Древние. И достигли эти Древние могущества невиданного, о котором другие сообщества разумных существ могли только помечтать. Не существовало задачи, которую они не могли бы решить, и самые дерзкие фантазии блекли на фоне чудес, творимых ими мимоходом.

Но богоподобные возможности накладывали на Древних и определенные обязательства. Они видели свое предназначение в распространении зерен жизни в этой бескрайней черной бездне пространства среди сияющих звезд. Для этого они меняли природные условия на подходящих планетах, а если таких планет им долго не попадалось, они их просто делали.

Именно так был создан Xeen, плоский двусторонний мир, в котором семена жизни, оброненные Древними, дали обильные всходы. Кого только не было на Ксине! Люди и эльфы, драконы и гоблины, твари сухопутные и морские, коим не счесть числа – все они уживались на этом странном искусственном островке посреди холодного космоса.

Все было так хорошо, что не могло не поплохеть. Глобальным бедствием для Ксина стало прибытие киборга Sheltem, присматривавшего когда-то за порядком в другом мире. Но Sheltem восстал против воли создателей и решил самоутвердиться, для чего похитил космический корабль (о чем достаточно подробно рассказывалось в Might & Magic III) и, прилетев на Ксин, захватил местные бразды правления.

К счастью, другой киборг, Corak, при активном содействии шестерых обитателей Ксина (догадываетесь, кого?) сумел разрушить планы Шелтема, но и сам погиб в поединке со своим врагом. Зато оставленный Древними хранитель Ксина дракон Pharaoh сумел воспользоваться моментом для исполнения Пророчества – завершения превращения Ксина в нормальную шарообразную планету.

Свидетелями этих событий фанаты сериала Might & Magic стали при прохождении World of Xeen (которая образуется путем слияния Might & Magic IV: Clouds of Xeen и Might & Magic V: Darkside of Xeen).

С тех пор на Ксине прошли века. Вспыхнула подобно факелу война за передел власти, в ходе которой победу одержал Lord Ironfist (опять-таки при непосредственном участии игроков, ибо повествовала о той войне Heroes of Might & Magic). Наступивший, было, после войны мир оказался, как всегда, хрупок – после смерти старого короля два его отпрыска не поделили наследство и заварили очередную кашу, которая нам известна как Heroes of Might & Magic II: The Succession Wars.

Победу в конфликте одержал "добрый и справедливый" Роланд (интересно, где это видано, чтоб король был хорошим и справедливым? Да они все тираны!), придворный маг которого не замедлил превратить родного брата нового венценосца - Арчибальда в каменную статую, ту самую, что поставили пылиться в углу дворцовой библиотеки (да уж, доброта из нашего короля так и прет!).

Сам же Роланд женился, как и подобает герою, на Catherine Gryphonheart - принцессе-блондинке с голубыми глазами. И расслабился.

И зря. Ибо по прошествии небольшого промежутка времени из космоса выпал метеорит с приаттаченными злобными демонами, которые незамедлительно принялись поганить Роланду жизнь. Не долго думан, король собрал дружину и двинул в поход на войско демонов, но, так как нас с вами с ним не было, опростоволосился, был наголову разбит и пленен. А демоны продолжили разваливать королевство в свое демоническое удовольствие.

Поскольку королева Катерина была иностранкой (родилась она не в Энроте, а на другом континенте Ксина – Эратии) и не пользовалась поддержкой широких массах, спасением мира в очередной раз пришлось озаботиться народным героям, куды им всем без нас, геймеров. Четверка пострадавших от нашествия демонов людей под руководством величайших мудрецов вселенной (нас, любимых), явив Энроту чудеса храбрости, находчивости и умения не только стрейфиться, но и вовремя смыться, предали всех плохих мечу, магии и публичной экзекуции на базарной площади с последующей конфискацией имущества в пользу фонда перелетных дятлов.

В ходе проведения вышеупомянутой экзекуции выяснилось, что на самом деле метеорит был космическим кораблем, а демоны – криганами (Kreegans), представителями инопланетной цивилизации, не поладившей в свое время с Древними. Криганы рассчитывали на легкую победу, благо на Ксине не было высокоразвитых технологий. Однако просчитались хвостатые – технология была, только ее тщательно скрывали (а не было ли все подстроено специально, чтобы заманить криганов? Кто его теперь скажет... Вооружившись для пущей верности бластерами, наша четверка добровольных борцов за либерацию всего трудового Ксина устроила, в конце концов, рейд на базу демонов, где и покрошила контингент в капусту. А заодно и местный реактор взорвала, чтобы никому боле вообще неповадно было. Взрыв был – термояд рядом не валялся, но Ксину все сошло как с гуся вода, ибо расколдованный по такому случаю Арчибальд в обмен на гарантированную свободу преподнес героям в дар свиток с особым защитным заклинанием. Да и не весело ему было смотреть, как криганы Ксин ничтожат. Ведь, ежели Ксин исчезнет, то где тогда будет Арчибальд свои темные планы наворачивать? Где он вообще будет-то? Конечно, вслух Арчи ничего такого не задекларировал, но мы-то и так все поняли.

В отсутствие Роланда героев наградил за спасение мира малолетний наследник Николай. А его мать, красотка Катерина, бросив единственное дитя на попечение престарелого советника, уплыла за море, в родную Эратию, где в это время начали твориться подозрительные вещи.

Как оказалось – вовремя. Папашу Катерины подло (иначе не бывает) отравили некроманты, после чего оживили и превратили в лича (Lich'ами, между нами говоря, принято звать магов, которые намеренно лишают себя жизни, да-

бы существовать как нежить вечно). Правда, тут накладочка вышла – новоявленный лич оказался злобным и мстительным (с чего бы это?), припомнил былое и думы, и убил повелителя чернокнижников, дабы самому возглавить движение некромантов. Короче, хотели как лучше, а получилось как в России.

Ну, Катерина, ясное дело, объявила джихад и начала собирать под свои знамена всех недовольных положением дел, а недовольных, как известно, хватает при любом раскладе. Поэтому армию она набрала, и началась очередная война, вошедшая в анналы истории как Heroes of Might & Magic III: The Restoration of Erathia.

Победила в ней Катерина, да это и понятно было-то с самого начала заварушки: как может проиграть войну блондинка, королева и, наконец, просто красивая девушка? В Эратии воцарился зыбкий мир. Зыбкий, потому как покончив с некромантами, привыкшие к грабежу и мародерству людишки начали всячески задирать эльфов, пытаясь согнать их с земель предков.

Между тем в Эратию тайно прибыл Арчибальд. Произведя разведку, он быстренько просек фишку, кое-кого сжил со свету, кое-где подмазал – и стал новым главой некромантов. Ясный перец, для него это был только первый шаг на пути триумфального возвращения в Энрот.

Но... из космоса пожаловал очередной космический корабль. Правда, прибыли на нем не инопланетяне или киборги, а те самые герои, с которыми мы с вами выиграли Might & Magic III (если помните, игра как раз кончалась тем, что мы добывали космический корабль). Приводнившись близ побережья Avlee, восьмерка искателей приключений надела водолазные костюмы и выбралась на берег, где как раз в это время шла очередная разборка гоблинов с эльфами. Справедливости ради, надо заметить, что разборку по случаю выхода из море восьмерых более чем странно прикинутых существ тут же прекратили. Может это и к лучшему, потому как сами новоприбывшие в этот момент решили рассориться друг с другом. Одна часть группы пожелала построить локальные Звездные Врата, после чего продолжить поиск Древних и киборга Корака (который погиб в бою с Шелтером, о чем пришельцы, естественно, не знали), а другая – предложила плюнуть на все высокие цели и зажить на новом месте в свое удовольствие, а для того, чтобы это самое удовольствие никто не вздумал подпортить, - наделать супер-пупер бластеров и продемонстрировать их мощь окружающим. Яблоком раздора стал тот факт, что для реализации планов фракций требовались практически одни и те же ресурсы корабля. Разругавшись окончательно, обе группы разошлись в разные стороны искать себе союзников для наметившегося конфликта...

Тем временем перспектива надвигавшейся войны между симпатягой Катериной и надменным королем эльфом сильно обеспокоила некоего лорда Маркама (Lord Markham). Когда он понял, что подчиненная ему территория Harmondale вскоре окажется в центре боевых действий, то решил избавиться от нее под благовидным предлогом. А чтобы все это не выглядело слишком подозрительно, Маркам объявил об открытом чемпионате Франции по... нет, не то... объявил о состязании, наградой в котором и становилась злополучная земля. А поскольку участвовать в нем прибыли претенденты со всего континента, хитрый лорд не сомневался, что всучить злополучный замок Harmondale, от которого после многочисленных штурмов за годы непрекращающихся пограничных конфликтов остались одни руины, не составит проблем...

Первое знакомство

Те, кому уже доводилось спасать миры в компьютерных ролевых играх, могут смело пропустить этот раздел, т.к. едва ли они узнают из него что-нибудь сокровенное. Для остальных же мы немного остановимся на том, как устроена ролевая система Might & Magic.

Во время игры игрок руководит действиями группы из четырех персонажей, созданием (генерацией) которых ему будет предложено заняться в самом начале. Все персонажи обладают следующими характеристиками – расой, классом, атрибутами и умениями. Основополагающим при этом выступает выбор комбинации раса / класс. Именно от него будет зависеть способности персонажа и его дальнейшее развитие. Как правило, для того, чтобы группа смогла успешно выполнять возникающие по ходу игры задачи, она должны состоять из героев с разными возможностями и навыками. Кто-то должен принимать на себя основной удар при завязывании ближнего боя, кто-то будет специализироваться на магическом обеспечении группы, кто-то чинить и распознавать предметы, взламывать замки на сундуках и т.д. Вот почему в состав группы обычно попадают, условно говоря: "вышибала", "вор", "лекарь" и "атакующий маг".

После определения для каждого героя расы и класса, наступает черед решить, в каких умениях он будет специализироваться. Тут-то и нужно посмотреть, на что каждый персонаж годен в наибольшей степени. Рыцаря, к примеру, лучше обучить мастерскому владению оружием, а мага – оптимальному применению заклинаний. Для "обучения" служит фиксированный запас очков, которые в определенных пределах можно распределить по умениям ваших подопечных.

Далее идет определение пола и физиономии, тут поступайте исключительно в соответствии с личными пристрастиями. Ни пол, ни внешний облик на прохождении игры никак не скажутся.



Ну вот, генерация группы позади, ваши питомцы попадают в неизведанный мир и смотрят на него по-детски широко раскрытыми глазами. Не волнуйтесь, очень скоро им объяснят, зачем они здесь оказались и чего от них ждут окружающие и сюжет.

Грубо говоря, ролевая игра – это накопление опыта, повышение показателя Experience. Возможностей же по получению этого самого опыта в RPG достаточно немного – выполнение заданий (так называемых квестов), уничтожение всевозможных противников и совершение различных действий, связанных с применением того или иного умения (например, взлом запертых сундуков). После достижения показателя опытности определенной отметки, персонаж получает возможность повысить свой общий уровень. Делается это в специальных тренировочных залах, причем на каждую подобную операцию затрачивается достаточно много игрового времени. Неделя, а то и больше. С ростом уровня (Level) у персонажа происходит повышение некоторых исходных характеристик, например, он становится крепче – растет количество хит-поинтов, в которых условно измеряется запасы его жизненных сил. Но самое приятное, что после тренировки образуется некое число skill-поинтов, с помощью которых вы можете усилить наиболее важные для вашего героя способности.

Во время генерации героям можно дать начальное знание только нескольких умений, всем остальным премудростям им надлежит обучиться во время игры. Существует четыре степени мастерства – обычная (normal), эксперт, мастер и грандмастер. До какой из них сможет дорасти тот или иной герой зависит о его предрасположенности к восприятию и применению соответствующих знаний (что обусловлено классом), и ваших усилий по его прокачке. Повысить мастерство можно с помощью обучения у учителей, которые, зачастую, тоже не возьмутся просвещать кого попало. Как правило, персонажу нужно первым делом поднять требуемое умение до некоторого уровня (4 – для эксперта, 7 – для мастера, 10 – для грандмастера). А мастера

и гранды иногда еще и требуют, чтобы были соблюдены некоторые дополнительные условия, например, чтобы стать грандом по Identify Monster, нужно предварительно стать архмагом или личем. Готовьтесь также заплатить за науку некоторую сумму денег.

Теперь - немного об оружии и доспехах. Все "орудия труда" в MM7 характеризуются объемом наносимого при ударе вреда. Выражается это дело простейшей формулой, например "Sword 3D6 +8". Расшифровывается все это дело элементарно – в момент нанесения удара будут "брошены" три шестигранных кубика, к сумме выпавших очков будет приплюсована восьмерка. Таким образом, рассматриваемый меч при результативной атаке может нанести от 11 до 26 поинтов вреда. Очень часто оружие обладает некоторыми магическими свойствами, которые либо усиливают его убойную силу, либо влияют на характеристики владельца.

Доспехи служат повышения класса защиты героя, чем он выше, тем больше вероятность, что наносимый по персонажу удар не попадет в цель или причинит меньшие повреждения. С другой стороны, чем больше железа напялит персонаж, тем скованнее становятся его движения.

С ростом уровня и "прокачивания" умений, персонажи получают дополнительные возможности, например, начинают драться двумя мечами, избавляются от периода "восстановления" (recovery) после нанесенного удара и т.д.

Но физическая мощь ваших подопечных – это лишь половина дела. Не менее важную роль в их жизни играет магия, которую можно условно разделить на три основные группы – атакующая, защитная и сервисная. Для группы очень важно как можно раньше научиться использовать заклинания прыжка, полета, Wizard Eye. При использовании магии против монстров прежде всего обратите внимание на особенности противника. Если он так и пышет полымем, не стоит пускать в него файрболы, лучше ударить чем-то вроде ледяного заряда или молнии.

Игровой мир разбит на полтора десятка территорий, которые, в отличие от того, что мы видели в MM6, не стыкуются непосредственно друг с другом. Группа может перемещаться между ними по своему усмотрению, чем рекомендуется воспользоваться в самом начале игры. Ваши координаты вы всегда можете определить с помощью щелчка правой клавишей мышки на карте территории.

Убежать от монстров особого труда не составит. Везде лежит бесхозное золото, разнообразные предметы, стоят ящики с добром, алтари, которые то и дело срабатывают, повышая группе те или иные характеристики. Причем, чем дальше территория от Harmondale, тем ценнее будут связанные с ней предметы, больше золота и т.п. Подбирайте разбросанную руду, в Эратии из нее можно будет сделать оружие или доспехи. При наличии в группе вора – умыкайте свитки с заклинаниями для собственного употребления, т.к. сбыть ворованное вам не дадут. И не забудьте прикупить луки помощнее.

Не забудьте присоединить к группе двух NPC (non player character - персонажей, не управляемых непосредственно игроком), причем берите таких, которые могут оказать наибольшую пользу именно на данном этапе игры. Например, при первом знакомстве с Bracada Desert очень пригодится товарищ, который раз в день способен устраивать облет территории.

Особое внимание уделите сохранению игры. Многие события происходят случайно, например, случайно задается ассортимент предметов в лавках или магических томов в гильдиях. Из кучи мусора можно достать ржавый кинжал, а можно и неплохой шлем или меч.

Во время схваток старайтесь не доводить дело до летального исхода, тем более, до гибели всей группы. При драке с крутыми противниками сохраняйтесь часто, в разных слотах.

Как только получите заклинание Lloyd's Beacon – применяйте его в сочетании с Town Portal (замок Harmondale) для полного восстановления группы во время схватки.

Выбор расы

Гоблины (Goblins)

Благодаря крепкой конституции гоблины становятся отличными бойцами. Низкие показатели Intellect и Personality делают из них никудышних магов / клериков. Если не полениться и посчитать, то можно отметить, что общее количество исходных поинтов у гоблинов наименьшее – 71 против 73 у других рас. Обладают врожденной сопротивляемостью (5 поинтов) к воздействию магии стихий Fire и Air. Рекомендуемая специализация: Knight, Thief, Monk, Archer.

Люди (Humans)

Раса крепких середнячков, способных в неплохой степени освоить, как умение махать разного рода оружием, так и пользоваться магией. Врожденная сопротивляемость (5) к воздействию магии Spirit и Body. Рекомендуемые специальности: практически все, хотя для Knight, пожалуй, все-таки лучше подойдет гоблин.

Эльфы (Elves)

Эти обладают бонусами по части Intellect и Accuracy, зато природа обделила их в плане Might и Endurance. Из эльфов выходят замечательные специалисты в области магии стихий, неплохие Druid, Thief и Archer. Врожденная сопротивляемость - 10 поинтов против магии Mind. Оптимальные специальности: Sorcerer, Druid, Cleric, Archer.

Карлики (Dwarves)

Сильны телом и выносливы, но медлительны и с обладают неважным показателем Accuracy. Сопротивляемость – магии Earth и Water (по 5 поинтов). Рекомендуются в качестве: Knights и Paladins.

Основные характеристики

Каждый персонаж характеризуется 7 т.н. статистиками (атрибутами) – Might (сила), Intellect (интеллект), Personality (индивидуальность), Endurance (выносливость), Accuracy (точность / меткость), Speed (скорость) и Luck (удача). От того, насколько развиты у персонажа те или иные характеристики (и умения, конечно) зависит, насколько успешно он будет справляться с поставленными задачами.

Might

Показатель Might определяет объем вреда, причиняемого противнику во время удара. Персонажи с высоким показателем Might получают бонус во время ближнего боя.

Intellect

Intellect определяет, насколько хорошо персонаж может "просечь" магию стихий – Fire (огонь), Water (вода), Air (воздух) and Earth (Земля). Герои, применяющие магию этих типов, с каждым новым уровнем получают дополнительные спелл-поинты.

Personality

Personality работает подобно Intellect, только относится к магиям Spirit (дух), Mind (мозг) and Body (тело).

Endurance

Endurance определяет, насколько крепко сколочен тот или другой персонаж и, соответственно, его способность держать удар. Когда число хит-поинтов становится нулевым – персонаж теряет сознание, если же оно опускается ниже числа равного отрицательному значению выносливости – герой помирает.

Accuracy

Accuracy, влияет на частоту проведения результативной атаки во время схватки, как в ближнем бою, так и при стрельбе.

Speed

Высокая скорость способствует быстрому восстановлению персонажа после выполнения предыдущего действия (выстрела, применения заклинания).

Luck

Показатель Luck влияет на многие игровые ситуации, прежде всего – на объем получаемого персонажем вреда при проведении против него магической атаки, а также – на действенность применения умения Perception.

	Люди	Эльфы	Гоблины	Карлики
Might	9 / 11 / 25	5 / 7 / 15	12 / 14 / 30	12 / 14 / 30
Intellect	9 / 11 / 25	12 / 14 / 30	.5 / 7 / 15	9 / 11 / 25
Personality	9 / 11 / 25	9 / 11 / 25	5 / 7 / 15	9 / 11 / 25
Endurance	7 / 9 / 25	5 / 7 / 15	9 / 11 / 25	12 / 14 / 30
Accuracy	9 / 11 / 25	12 / 14 / 30	9 / 11 / 25	5 / 7 / 15
Speed	9 / 11 / 25	9 / 11 / 25	12 / 14 / 30	5 / 7 / 15
Luck	7 / 9 / 25	7 / 9 / 20	7 / 9 / 20	7 / 9 / 20

Примечание: указаны минимальное / исходное / максимальное значения.

Рост персонажей в рамках класса

Исходный класс	1 продвижение	Dark	Light
Knight	Cavalier	Black Knight	Champion
Thief	Rogue	Assassin	Spy
Monk	Initiate	Master Ninja	Master
Paladin	Crusader	Villain	Hero
Archer	Warrior Mage	Sniper	Master Archer
Ranger	Hunter	Bounty Hunter	Ranger Lord
Cleric	Priest	Priest of the Dark	Priest of the Light
Sorceror	Wizard	Lich	Arch Mage
Druid	Great Druid	Warlock	Arch Druid

Классы

"Классовый" вопрос является одним из самых важных на этапе создания группы. В конце концов, это ведь ролевая игра, и у каждого из персонажей будет своя роль, которую ему придется отыгрывать на протяжении всего приключения. Баланс необходим, группы состоящие из одних файтеров или магов, в конечном счете, встретятся с весьма существенными осложнениями. Итак, остановимся на плюсах и минусах классов.

Knight

Это лучшие рубаки в игре, но в том, что касается использования магии, рыцари – полные пустышки. И тут им уже не помочь до самого окончания игры. Соответственно богатырскому здоровью Knights получают при генерации наибольшее число хит-поинтов, да и с набором уровней этот показатель у них растет опережающими темпами. Если группа попадает в угрожающую ситуацию, то вероятнее всего, что именно рыцарь отдаст концы последним. Основными характеристиками для него являются Might, Accuracy, Speed и Endurance. Два исходных умения - Sword и Leather. К которым рекомендуется присовокупить Armsmaster, Shield или Bodybuilding. Из приводимой таблицы вы сможете узнать, до какого уровня рыцари могут прокачать разные умения. Если умение не приведено, значит оно недоступно.

Knight

Normal	Expert	Master	Grandmaster
Disarm Trap	Staff	Axe	Sword
Learning	Dagger	Mace	Spear
	Bow	Leather	Plate
	Unarmed	Chain	Shield
	Dodge		Bodybuilding
	Perception		Repair Item
	Merchant		Armsmaster

Thief

Normal	Expert	Master	Grandmaster
Shield	Bow	Sword	Dagger
Fire	Mace	Dodge	Leather
Water	Unarmed	Perception	Disarm Trap
Body	Chain	Merchant	Stealing
Dark	Learning	Identify Item	
Light	Body Building	Armsmaster	
Repair Item	Alchemy		

Monk

Normal	Expert	Master	Grandmaster
Bow	Sword	Leather	Staff
Spirit (E)	Spear	Disarm Trap (E)	Unarmed
Mind (E)	Dagger	Armsmaster	Dodge
Body (E)	Spirit (G)		Learning
Stealing (G)	Mind (G)		Bodybuilding
	Body (G)		
	Stealing (E)		
	Disarm Trap (G)		
	Perception		
	Identify Monster		

Thief

Вор может пригодиться любой группе, прежде всего, потому что это единственный персонаж, способный освоить степень grandmaster по такому важному умению как Disarm Traps (впрочем, мастер с уровнем 14 получает те же возможности). Воровство тоже может пригодиться, особенно в начале игры, когда группа будет испытывать некоторый недостаток в средствах. Воры способны обучиться азам магии стихий, но драться оружием у них получается все-таки лучше. Исходные умения - Dagger и Stealing. Рекомендуется во время генерации обучить их Disarm Trap, Perception или Identify Item.

Monk

Монахи могут со временем стать отличными бойцами. Это единственный класс, способный эффективно драться без оружия и доспехов, причем монки наносят удары чаще, чем их вооруженные и увешанные защитой противники. Из монаха можно подготовить очень приличную замену вору. Важнейшие характеристики - Might, Accuracy, Speed и Endurance. Исходные умения - Dodging и Unarmed. Неплохим довеском к ним будут Armsmaster и Bodybuilding. Как выяснится в процессе игры, умения монаха во многом зависят от того, на какой путь встанет группа – света или тьмы ("темные" монки получаются слегка мощнее "светлых"). Неважное умение обращаться с луком делают монаха "никаким" бойцом для нанесения ударов издалека. Доступная магия – низшие уровни клерикальной.

Paladin

Паладины весьма привлекательны, т.к. помимо возможности прокачаться до гроссмейстерского уровня в некоторых боевых скиллах, они еще и умеют кастовать кое-какую клерикальную магию. Некоторые игроки предпочитают видеть в качестве "партийного" вышибалы именно паладина, отдавая ему предпочтение перед рыцарем. Важнейшие характеристики - Might, Accuracy and Speed. Нужно также помнить о Personality. Исходные умения - Mace и Spirit. Рекомендуется добавить к ним Leather и Repair Item. Как и в случае с монахом, уровень мастерства в различных умениях зависит от выбора пути.

Archer

Единственный класс, которому дано овладеть на высшем уровне стрельбой из лука, что, впрочем, не играет сколько-нибудь существенной роли для прохождения игры. Мастер по копью – тоже

"ни рыба, ни мясо", т.к. бонус в защите получают только Grandmaster'a по этому типу оружия. Единственный тип героев, который может освоить гроссмейстерский уровень Perception (что по эффективности эквивалентно мастеру с показателем скилла 14). Лучникам почему-то свойственно приличное владение магией стихий и начальное познание магий Light и Dark. Важнейшая характеристика – Accuracy, которую стоит чуток прокачать вначале даже и за счет других персонажей группы. Исходные умения - Bow и Air. Есть смысл добавить к ним Spear и еще одну магию – огня или воды.

Ranger

Если вы с детства были неравнодушны к топорам, то этот класс – для вас. На уровне эксперта доступна как клерикальная, так и стихийная магия. Широкий доступ к разным скиллам делает рейнджеров настоящими многостаночниками. В общем, ни то, ни се – попробуйте все эти скиллы "по-человечески" прокачать. Правда, дерутся неплохо. Важнейшие атрибуты - Might and Accuracy, но нужно также лелеять Intellect и Personality, если вы хотите сделать из подопечного какого-никакого спеллкастера. Исходные умения Air и Perception. Неплохим выбором двух дополнительных станет Bow и Disarm Trap или Identify Monster.

Cleric

Как кто заболеет или начнет вообще концы отдавать – тут без клерика никак не обойтись. Этому классу доступно освоить на высшем уровне аж четыре типа магии. Да и драчуны из них прокачиваются еще те. А уж торговцы – прирожденные, единственный класс с Grandmaster в умении Merchant (без использования этого умения отовариваться в лавках будет весьма накладно). Главные характеристики – Personality, Might and Accuracy (именно в таком порядке). Исходные умения - Mace и Body. Рекомендуется в качестве дополнительных выбрать Learning и Spirit или Meditation.

Druid

Разносторонние, но посредственные маги. Большие кудесники в плане чего-нибудь смешать и выпить, алхимики, иначе говоря. Вопрос в том, а насколько это нам нужно? Самые мощные, "прокачивающие" черные смеси можно сотворять только на грандмастерском уровне. К моменту, когда друид до него дорастет кое-какие черные бутыльки можно будет приобрести за деньги или обнаружить в ящиках с добром. Превосходные возможности по медитации позволяют использовать друида в качестве "рабочей лошади" по магическому обслуживанию группы. В плане подраться – мастерское владение кинжалами. Исходные умения - Dagger и Earth. Добавьте к ним Alchemy и Body или Meditation.

Sorcerer

Как правило, без мага не обходится ни одна группа. Это единственный класс, способный применять магию стихий на уровне Grandmaster. Слабая сторона магов – чахлое здоровье и никакие бойцовские качества (мастер по посоху). Магия клериков им недоступна, а жаль. Неплохое подспорье для всей группы – знание на высшем уровне умения Identify monster (если только в вашем распоряжении нет готового реестра монстров).

Paladin

Normal	Expert	Master	Grandmaster
Staff	Axe	Sword	Mace
Unarmed	Spear	Plate	Shield
Dodge	Dagger	Spirit	Repair Item
Dark (E)	Bow	Mind	
Light (G)	Leather	Body	
Perception	Chain	Body Building	
Learning	Merchant		
	Meditation		
	Armsmaster		

Archer

Normal	Expert	Master	Grandmaster
Staff	Sword	Spear	Bow
Unarmed	Axe	Leather	Chain
Dark(E)	Dagger	Fire	Perception
Light(G)	Dodge	Water	
	Merchant	Air	
	Meditation	Earth	
	Body Building	Learning	
	Repair Item		
	Armsmaster		

Ranger

Normal	Expert	Master	Grandmaster
Staff	Sword	Bow	Axe
Unarmed	Spear	Leather	Identify Monster
Merchant	Dagger	Chain	
Meditation	Shield	Perception	
Identify Item	Dodge		
Repair Item	Fire		
Alchemy	Water		
	Air		
	Earth		
	Spirit,		
	Mind		
	Body		
	Disarm Trap		
	Learning		
	Body Building		
	Armsmaster		
	Stealing		

Cleric

Normal	Expert	Master	Grandmaster
Staff	Bow	Mace	Spirit
Bodybuilding	Leather	Shield	Mind
	Chain	Learning	Body
	Perception	Meditation	Dark(E)
	Identify Monster	Repair Item	Light(G)
	Alchemy		Merchant

Druid

Normal	Expert	Master	Grandmaster
Staff	Mace	Dagger	Meditation
Bow	Leather	Fire	Alchemy
Armsmaster	Shield	Water	
	Perception	Air	
	Merchant	Earth	
	Identify Item	Spirit	
	Identify Monster	Mind	
		Body	
		Learning	

Sorcerer			
Normal	Expert	Master	Grandmaster
Bow	Dagger	Staff	Fire
Merchant	Leather	Learning	Water
	Perception	Meditation	Air
	Repair Item	Alchemy	Earth
			Light(G)
			Dark(E)
			Identify Item
			Identify Monster

Единственный класс с гроссмейстерскими возможностями по Identify Item (которые эквивалентны мастерским с десятым уровнем скилла). Основные характеристики – Intellect и Speed (чтобы почаще кастовать). Начальные умения - Staff и Fire. Есть смысл обучить персонаж во время генерации Identify Item и Identify monster.

Магические умения

Fire - магия атаки и скорости. Эксперты и мастера получают доступ к более мощным заклинаниям (это касается и всех остальных "стихийных" магий).

Water – магия, как атаки, так и защиты, основной упор делается на заклинания, которые перемещают или изменяют предметы.

Air – магия защиты, информации, полета.

Earth – главным образом – оборонительная магия, основанная на заклинаниях защиты, ослепления или усиления.

Spirit – магия, занимающаяся вопросами жизни и смерти. Заклинания возвращения к жизни, борьбы с нечистью и устранения последствий неестественного старения.

Mind – наступательно-информационная магия. Примеры - Charm, Fear, Telekinesis.

Body – магия излечения и очаровывания. Применяется для восстановления хит-поинтов и устранения разного рода аномальных состояний.

Dark и *Light* – наиболее сильные типы магии света и тьмы.

Боевые умения

Sword – умение обращаться с мечом относится ко всем клинкам, что по длине уже не могут считаться ножиками. Эксперты машут с большей скоростью, мастера могут драться с одноручным мечом в одной руке и другим оружием во второй, для "грандов" – величина скилла приплюсовывается к Armor Class.

Axe – быстро махать топорами несподручно, зато уж если попадаешь, то попадаешь хорошо. Эксперты наносят удары чаще, мастера – бьют мощнее, а гранды получают шанс ополовинить Armor Class цели.

Staff – двуручный посох, показатель скилла приплюсовывается к Attack Bonus. Эксперты плюсуют скилл к Armor Class. У мастеров появляется шанс ошеломить противника (stun), равный по величине скиллу. Гранды машут посохами на уровне умения драться без оружия (unarmed).

Spear – в эту группу попадает все оружие, состоящее из клинка и прикрепленного к нему клинка. Скилл прибавляется к Attack Bonus. Эксперты складывают скилл с наносимым противнику повреждением. Мастера получают возможность держать копья в одной руке. Гранды – добавляют скилл к Armor Class.

Dagger – небольшая убойная сила кинжалов в какой-то степени компенсируется скоростью нанесения ударов. Эксперты: получает возможность взять во вторую руку другое оружие, скилл прибавляется к Attack Bonus. У мастеров появляется возможность нанести во время атаки тройной вред (вероятность этого события равна скиллу). Гранды: скилл добавляется к Attack Damage.

Bow – касается как использования луков, так и арбалетов. Скилл прибавляется к Attack Bonus. Эксперты стреляют чаще, а мастера умудряются выпускать по две стрелы за выстрел. Для грандов – скилл прибавляется к Damage.

Mace – в эту категорию попадает все тупое оружие – дубины, булавы, цепы и пр. Скилл прибавляется к Attack Bonus. Эксперты – скилл прибавляется к Attack Damage. Мастер может иногда ошеломить, а гранды - парализовать оппонента (вероятность в обоих случаях равна скиллу).

Unarmed – способность драться без оружия, вступает в действие, если у персонажа свободны обе руки. В общем случае скилл прибавляется к Attack Bonus. Для экспертов скилл прибавляется к наносимому вреду. Для мастеров – предыдущие эффекты действуют в два раза мощнее. Гранды могут увернуться от наносимого по ним удара с вероятностью равной значению скилла.

Leather – кожаные доспехи – самые легкие, поэтому и стесняют движения персонажей в наименьшей степени. Скилл суммируется с Armor Class. Эксперты избавляются от Recovery Penalty (задержки нанесения удара, вызванной ношением доспехов). Мастера: к Armor Class прибавляется удвоенное значение скилла. Гранды: сопротивляемость стихиям (Fire, Earth, Air, Water) увеличивается на величину скилла.

Chain – кольчуга, более надежная защита, в сравнении с кожаными доспехами, но зато и более сковывающая. Скилл прибавляется к Armor Class. Для экспертов Recovery Penalty уменьшается вдвое, а для мастеров – снимается вообще. Гранды при пропуске физического удара получают 2 / 3 вреда.

Plate – пластинчатая броня, самые надежные и в то же время обременительные доспехи в игре. Скилл прибавляется к Armor Class. Для экспертов уменьшается в два раза Recovery Penalty. Мастера при пропуске физического удара получают только 1 / 2 вреда. Для грандов Recovery Penalty снимается.

Shield – при использовании щита повышает защиту персонажа. Скилл прибавляется к Armor Class. Для экспертов снимается Recovery Penalty. Мастера – к Armor Class прибавляется удвоенный скилл. Для грандов – дополнительная защита, как от применения заклинания Shield.

Dodge – уворачивание способствует повышению класса защиты персонажа в том случае, если он не облачен в доспехи и не защищается щитом. Скилл прибавляется к Armor Class. Эксперты прибавляют к Armor Class двойное значение скилла, а мастера – тройное. Гранды могут пользоваться кожаными доспехами.

Небоевые умения

Disarm Trap – каждый раз при вскрытии "заминированного" ящика или контейнера программа проверяет показатель "разминирования". И если он на высоте – неприятности обойдут группу стороной. Для экспертов шанс справиться с западней удваивается, для мастеров – утраивается. Для грандов успех разминирования – 100%.

Perception – восприятие, позволяет уменьшить вред от взрывающейся западни, а также замечать сокровища. Для экспертов мастерство удваивается, для мастеров – утраивается. Для грандов – 100% успех.

Merchant – позволяет изменять цены в магазинах в свою пользу. Для экспертов – удвоение эффекта, для мастеров – утроение. Гранды продают по максимальной цене, а покупают – по минимальной.

Learning – каждый поинт умения обучаться соответствует дополнительному проценту полученного опыта (плюс 9%, получаемых при обучении скиллу). Например, при скилле равном пяти, вместо 100 единиц опыта, персонаж получит 114. Для эксперта эффект удваивается, для мастера – утраивается, для гранда – увеличивается в 5 раз.

Meditation – медитация способствует увеличению запаса спелл-поинтов пропорционально "классовому" коэффициенту – 4 для магов, 0 для рыцаря и т.п. Для эксперта эффект удваивается, для мастера – утраивается, для гранда – увеличивается в 5 раз.

Body Building – бодибилдинг прибавляет хит-поинты пропорционально "классовому" коэффициенту, который равен 4 для рыцарей, 1 для магов и т.д. Для эксперта эффект удваивается, для мастера – утраивается, для гранда –

увеличивается в 5 раз.

Identify Item – способность распознавать предметы и их свойства. Для эксперта эффект удваивается, для мастера – утраивается, для гранда гарантируется 100% срабатывание.

Repair Item – умение ремонтировать предметы (автоматически, при щелчке правой клавишей). Эксперты могут восстанавливать сложные вещи (эффект удваивается), мастера – составные и дорогие (утраивается), гранды – артефакты (100% успех).

Identify Monster – идентификация монстров. На обычном уровне определяется количество хит-поинтов и Armor Class, эксперты видят тип атаки монстра и наносимого им вреда, мастера определяют типы кастуемых монстром заклинания, гранды – сопротивляемость.

Arms Master – умение героев владеть личным оружием. На нормальном уровне уменьшается Recovery Time для холодного оружия, на уровне эксперта скилл прибавляется к Attack Bonus для холодного оружия, на уровне мастера скилл прибавляется к вреду, наносимому при помощи холодного оружия, для гранда – удвоение всех предыдущих бонусов.

Stealing - позволяет воровать предметы в лавках и у NPC. Правда, если попадетесь, то наказание будет жестким. Эксперты воруют в два раза успешнее, мастера – в три, гранды – аж в пять.

Alchemy – умение смешивать ингредиенты для получения разного рода полезных жидкостей. Эксперты могут получать соединения путем смешивания сложных жидкостей, мастера – белые жидкости путем смешивания соединений, гранды – черные жидкости из белых составляющих.

Третьим будешь? А четвертым?

По поводу оптимального состава группы можно сказать только одно – сколько есть играющих в MM7 человеков, столько будет и мнений. Но некоторые советы мы все-таки предложим на ваш суд.

Если вы проходите игру по первому разу – остановите свой выбор на сбалансированном варианте. Желательно, чтобы ваш выбор позволил пользоваться возможно большим количеством скиллов. Изучите внимательно систему умений и заклинаний, определитесь, какие из них вы хотите освоить на уровне Grandmaster. Прикиньте соотношение всех “за” и “против” при определении классов.

Дальше нужно подогнать к избранным классам расы, с учетом их сильных и слабых сторон. В этом плане однозначно выигрышно выглядит гоблин-рыцарь, которому можно до минимума зарезать показатели Intellect и Personality.

Настоящее руководство было написано по мотивам приключений группы в следующем составе: Goblin Knight, Elf Thief, Human Cleric и Elf Sorceror.

Необходимо помнить, что недостатки и преимущества рас сказываются во время генерации группы, когда же все уже закрутилось в игровом процессе, рост атрибутов происходит для всех рас одинаково, под одну гребенку.

Комбат и его особенности в MM7

Система ведения боя претерпела по сравнению с MM6 изменения в сторону улучшения. Были пофиксены баги, на которые указали игроки в четырех тысячах критических писем, поступивших в NWC. В частности, все ваши усилия по “разгону” ваших подопечных будут вознаграждены. Заработал механизм учета восстановления персонажей после нанесения удара или кастования заклинания (Recovery), в частности учитывается, что после пропущенного удара требуется определенное время на восстановление (Recovery Penalty). Таким образом, если персонаж или монстр пропускает удар, то он не только теряет хит-поинты (а может и получает какое-нибудь состояние типа Stoned), он также упускает возможность ударить в ответ.

Пионеры наших бьют

Способность монстра нанести удар персонажу определяется крутостью монстра и показателем Armor Class персонажа. На процесс могут также оказать влияние употребляемые монстром вспомогательные заклинания, например, Bless. Поднять показатель Armor Class можно несколькими путями: с помощью доспехов, наращивая показатель Speed, применяя заклинание (potion) Stone Skin и используя предметы, увеличивающие защиту. Уникальными для MM7 являются еще две возможности – маневрирование в пошаговом режиме ведения боя и прокачивание умения Dodging.

Нашим больно

Количество перепадающего героям вреда в случае результативной атаки монстра зависит от следующих вещей: наносимого монстром объема вреда и сопротивляемости персонажа данному типу вреда (Resistance). Наносимый монстром вред находится в фиксированных рамках, правда, заклинание Shrinking Ray способствует его уменьшению, а вспомогательные спеллы (potion) типа Bless его увеличивают.

Сопротивляемость (которой в MM7 имеется 6 типов, что соответствует шести магическим школам) уменьшает количество получаемого вреда.

Общие рекомендации

Если есть устойчивое желание разбиться в лепешку, но поскорее развить группу - занимайтесь тупым Save / Load при каждом мало-мальски важном поступке или принятии решения. Даже в самом начале игры не поленитесь прикинуть суммарную стоимость ваших колец и, если они стоят меньше пары тысяч монет – начните все заново. На вырученные от продажи колец средства можно обучиться умениям, прикупить оружие и доспехи.

Сохраняйте игру перед входом в лавки и гильдии (ассортимент меняется через каждые 7-8 дней), постарайтесь вооружиться уже на Emerald Island луками с ударом не хуже 5D2. Используйте тот факт, что на тренировку каждого персонажа уходит 8 дней.

При проверке мусорных куч в замке Harmondale можно получить высококачественные предметы, которых вы еще долго не сможете увидеть в магазинах. Но для этого опять-таки придется не просто долго, а весьма долго поработать с опциями Save и Load.

В начале игры вы будете испытывать острую нехватку денежных средств. Не покупайте ничего лишнего, не распознавайте предметы. Если любопытство задавит – распознайте, что есть что, а после этого загрузите предварительно сохраненную игру. Свойства предметов не зависят от того, проидентифицированы они или нет. Основной источник денег – выполненные квесты, содержимое ящиков и разбросанные там и сям кучки золота. Не забывайте заниматься мародерством, которое здесь поощряется не менее, чем в других ролевых игрушках.

Всегда используйте доступные power-up’ы, тем более те, которые достаются забесплатно – питье из всевозможных колодцев и т.п. Заклинание Wizard Eye должно быть прокастованным, как только группа перестает жевать / спать. Желательно – не ниже, чем на экспертном уровне, при этом показываются расположенные на местности ценности.

Экономьте время - в пошаговом режиме проводите три удара, после чего дважды нажимайте на Enter (при выходе в режим real-time и возвращении в пошаговый заново определяется очередность нанесения ударов). Если нападающие существенно превосходят вас в силе – наносите 3 удара и отступайте. Не ленитесь поворачиваться во время передвижения в нужную сторону, пятясь задом вы далеко не отойдете. Если есть куда отступать – группу не сможет догнать ни один из монстров, а при включенном режиме полета – и подавно.

Если хочется ускорить процесс “хакания” монстров – завлеките их на территорию поселений. Не пугайтесь, что народу много погибнет, со временем популяция крестьян и охранников восстанавливается.

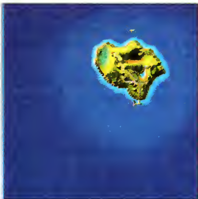
К стойбищам монстров приближайтесь м-е-д-л-е-н-н-о, чтобы они не заметили вас всем скопом.

Нет смысла тренироваться несколько раз подряд. Лучше используйте время с девяти утра до шести вечера на шопинг или выполнение какого-нибудь квеста.

Emerald Island

Монстры: Fire Fly разных типов.

С этого оторванного от прочих территорий островка начинаются ваши приключения в ММ7. Вы откликнулись на приглашение лорда Markham'а и согласились принять участие в состязании, в котором наградой победителю станет владение замком и территорией Harmondale. Вас доставили сюда на корабле, который стоит у пирса и не подает признаков жизни.



Сервис

Таверна Two Palm – обучение скиллам Disarm Traps и Perception (500).

Ближайший к таверне колодец - +50 Fire Resistance.

Оружейник The Knights Blade (оружие) – обучение скиллам Bow, Staff, Axe, Sword (500 монет).

Оружейник Erik's Armory (доспехи) – скилл Shield (500).

Тренировочный зал Island Training Grounds – скиллы Body Building, Armsmaster (500).

Лекарь Lauren The Healer – скиллы Unarmed, Dodging, Merchant (500).

Лавка алхимика The Blue Bottle – скиллы Alchemy и Identify Monster (500).

Лавка мага Emerald Enchantments – скиллы Repair Item и Identify Item (510).

Гильдии класса Initiate для Spirit, Air, Body и Fire.

Markham Headquarters

Lord Markham: победитель состязания получит во владение замок Harmondale, один из самых живописных в Эратии. После того, как вы выиграете состязание – проходите на корабль, который доставит группу к вновь обретенным владениям.

***Квест**: тому, кто узнает причину пропажи участников состязания – 1000 монет.*

Thomas The Judge: судья состязания.

***Квест:** для победы в состязании нужно доставить Thomas The Judge:*

- дорогую шляпу (Wealthy Hat);

- красное зелье (Red Potion);

- морскую раковину (Sea Shell);

- длинный лук (Longbow);

- музыкальный инструмент (musical Instrument);

- плитку с пола Храма Луны (Floor Tile from the Moon Temple).

Sea Shell находится в одном из ящиков, которые охраняют стая Fire Fly.

Red Potion – щелкаете в инвентори красными ягодами или цветком на пустой бутылке.

Dragon Caves (14005 / 16390)

Немедленно устраиваем пробежку вокруг дракона с сопутствующим подбором добра и денег. Автоматически группа получает квестовое знание того, куда делись предшествующие соперники по конкурсу. Здесь же находим искомый длинный лук.

Если же вам покажется, что именно этот дракон обидел вашу бабушку во время ее предыдущей реинкарнации, то знайте, есть герои, которые завалили летучую рептилию! Причем с немалой выгодой для себя. Поверьте, вы это тоже можете, если согласны потратить уйму времени и посадить зрение на очередную единичку.

Для начала – наймите NPC – Enchanter'а, обучите всех героев стрельбе из лука и вооружите их этими самыми луками (не предъявляйте пока квестовый Longbow). Воспользуйтесь пьедесталом Day of The Gods и Fire Resistance. Используйте палочку с заклинанием Fire, которую вы получили от Malwick. Если нет желания брать на себя сомнительные обязательства – завлеките к Malwick стайку Fire Flyes. Они его укоцают, а мы палочку и присвоим. Wand of Fire передавайте из рук в руки, пока не будут выпущены все заряды. Если во время очередной серии удары нанесли мало вреда – восстанавливаем сохраненку. Обмен любезностями – по схеме: три удара, сохранение игры, два нажатия Enter, контроль состояния личного состава. Если все живы-здоровы, повторяем. Также перемещаемся по кругу с целью завладеть второй Wand of Fire. Если ее там не окажется – есть смысл начать вторжение в пещеру с начала. Предупрежу сразу – вас ждет при таком раскладе 100-150 восстановлений игры (полтора-два часа игрового времени).

К осмотру туши отнеситесь с должным трепетом. Это именно тот случай, когда нужно на полную катушку использовать баг, позволяющий снимать с одного тела множество вещей. Как только слышите звук взятия первого предмета – сохраняйте игру и загружайте ее опять.

Temple of the Moon (15794 / 12169)

Население: разные крысы, пауки, летучие мыши и swordsman'ы.

Сложности не представляет, главное не забывать об элементарных предосторожностях.

В библиотеке с полок возьмите все, что плохо лежит. За потайной дверью – проход в помещение, где на полу лежит квестовый Tile of Floor. А в казарме обшарьте шкафы (Wealthy Hat), но не заговаривайте со стражниками, лишняя драка, в общем-то, сейчас ни к чему. Хотя, если есть желание получить дополнительные поинты экспириенса...

Население

Margaret The Docent – сопровождение. Лопочет об азах ММ7.

Caroline Weathers – членство в гильдиях Air и Fire (50).

Roger Tellmar – членство в гильдиях Body и Spirit (50).

Ailissa The Bard (бродяжка) – у этой подружки за 500 монет можно прикупить квестовую лютню.

Mr. Malvick (прохожий) – предложил Fireball Wand в обмен на услугу в будущем. Соглашайтесь, зачем упускать лишнее приключение?

Полная подстава

В самом начале, еще на Emerald Island, возле маяка вам встретится некто Mr. Malvick. Если поговорите с ним, он предложит вам взять волшебный жезл, стреляющий огненными шарами.

Если согласитесь, то в будущем вас ждут неприятности, но очень лихо закрученные.

После того, как вы присоединитесь к "плохим" или "хорошим", вернитесь в Harmondale. Вам тут же передадут письмо с требованием в течение двух недель прибыть в Mercenary Guild (расположена на севере Tatalia). Что будет, если не успеете – см. ниже.

Там некий господин Стенли в очень наглых выражениях предложит вам добыть ему в Castle Gloaming гобелен (Tapestry), грозя вам в случае неудачи "большими проблемами". На выполнение операции дадут месяц.

Если попытаетесь украсть гобелен, то наживете себе КУЧУ врагов в замке, причем все они будут сильными (одна только Queen of the Dead чего стоит!), а награду от Стенли получите абсолютно неадекватную.

Если же вы пошлете наглеца Стенли куда подальше (а так и надо), то у вас исчезнут все деньги, лежащие в банке (ерунда – просто снимите их со своего счета заранее), а на ваш город нападет банда гоблинов и наемников.

Идите срочно в Harmondale. По прибытии наложите на группу заклинание Fly и летите к своему замку. Помогите верным вассалам перебить непрошеных гостей. Не забудьте обшарить всю карту и заглянуть в замок. К сожалению, найти мистера Стенли нельзя, даже в случае, если вы возьмете Mercenary Guild штурмом. Жаль – такого урода убить - просто руки чешутся.

Разное

8646 / 5427 - ящик.

3788 / 8194 - колодец прибавляет несколько раз Luck +2.

10951 / 9964 - колодцы +5 Spell Points и +5 Hit Points.

2509 / 8920 - пьедестал Haste.

14587 / 15542 - пьедестал Fire Resistance.

10185 / 18138 - пьедестал Day of the Gods .

13475 / 7241 - в этом колодце лежит 1000 монет (вы их получите в том случае, если показатель Luck будет не меньше 14, а в кошельке будет не более 200 монет).

11981 / 5103 - колодец +50 Fire Resistance.

Harmondale

Замок

При первом посещении нас встречает Butler, который предлагает очистить первый этаж замка от монстров – крыс, летучих мышей и гоблинов. Об исполнении - сообщить (он ждет в таверне).

Освобождение от монстров первого этажа замка сложностей не представляет, только нужно постараться добыть из куч хлама шмотки получше. Надеюсь, вас не смутит, что при проверке куч персонаж подхватывает Desease? До храма всего-то несколько десятков метров.

Само собой, перманентно повышающие характеристики бочки должны расходоваться строго целевым образом. Напоминаю, что они собой представляют:

Blue – Personality
Red – Might
Green – Endurance
Orange – Intellect
Yellow – Accuracy
Purple – Speed

Видимое при помощи кастования Wizard's Eye добро, которое находится за пределами досягаемости, пусть вас пока не беспокоит. Вы еще доберетесь до него, всему свое время.

После того, как вы сообщите Butler о наведении порядка в резиденции, тот предложит вам отправиться к дварфам в Stone City, что в Barrow Downs. С ними нужно договориться о ремонте и реставрации замка.

Вход в Stone City – в центре области Barrow Downs, на вершине высокого холма.



После ремонта замка в нем появляются (в разное время):

Alain Hani: король эльфов Eldrich Parson считает Harmondale своей территорией. Он приглашает группу для переговоров в свой замок в городе Pierpoint (территория Tularean Forest).

Ellen Rockway. представляет интересы королевы Катерины Айронфист. Группа приглашается на чаепитие с беседой в замок Gryphonheart (территория Erathia).

После убийства судьи Grey в замке появятся два посла:

Ambassador Wright – представитель визардов. Так как Grey умер на ваших землях, то вам же надлежит выбрать следующего арбитра, который будет в состоянии разрешить спор между Avlee и Erathia. Вам предлагается посетить Bracada Desert и присмотреться к Judge Fairweather (в тамошней таверне).

Ambassador Scale – представитель некромантов из Deyja. Вы приглашаетесь в Deyja для выбора в качестве судьи Judge Sleen.

Делайте свой выбор, памятуя о том, что от этого зависит, встанете вы на сторону темной или светлой стороны. Судью нужно доставить к новому месту жительства в Harmondale.

Сервис

Кафедральный собор – скиллы: Merchant, Dodging, Unarmed (500).

Tarin Withern - ***Quest:*** *Нужно разыскать потерянный Lantern of Lights. Местонахождение – лабиринт Barrows в Barrow Downs.*

Тренировочный зал: скиллы Bodybuilding, Armsmaster (500).

Магическая лавка Filters & Elixires: скиллы Identify Monster, Alchemy (500).

Магическая лавка Otto's Oddities. скиллы Identify Item. Repair Item (500).

Банк The Vault.

Гильдии класса Adept по направлениям Spirit, Air, Body, Fire.

Гильдии класса Initial по направлениям Water (фонтаны у входа - отравлены), Mind, Earth (в пещере за Townhall).

Townhall: Bounty Hunting (призовая охота за головами).

Таверна On The House – скиллы Perception, Disarm Trap (500), игра Arcomage.

Darvrick Peladium – ***Quest:*** *бандиты отобрали у него перстень с печатью. Нужно вернуть. Местонахождение: бандитский лагерь в Erathia. Награда – 5000.*

Оружейник The Peasant Smithy (доспехи) – скилл – Chain (500).

Оружейник Tempered Steel (оружие) – скиллы – Dagger, Mace (500).

Транспорт - J.V.C. Corall.

Население

Lenord Skinner (- 18177 / 3559) –

Мой дом – моя крепость

Ваш замок в Harmondale служит не только для развития сюжета. Подобная резиденция уже встречалась раньше - в Might & Magic IV: Clouds of Xeen.

Поначалу от замка в Harmondale толку мало. Однако с течением времени в замке появляются новые комнаты (как результат помощи со стороны ваших союзников – сначала короля пещерных дварфов, чьих подданных вы спасете, потом – со стороны Арчибальда или Магнуса). Среди этих комнат будет почти полный набор магазинов (оружие, доспехи и алхимия) и храм. Храм этот весьма любопытен тем, что в нем за лечение берут сущие копейки, да и закрыт он всего на один час в день).

В связи с этим после приобретения вашим магом заклинаний Town Portal и Lloyd's Beacon появляется возможность осуществить знаменитый маневр стратегического отступления. Делается это следующим образом:

- ставьте рядом с тем местом, где предстоит драка, Lloyd's Beacon;
- смело вступайте в бой с противником, применяя самые сильные заклинания;
- как только увидите, что здоровье и мана у ваших парней на исходе, примените Town Portal и перенеситесь в свой замок;
- наложите на всех персонажей Regenerate;
- когда здоровье у них полностью восстановится, загляните в храм – полное восстановление маны (сколько бы ее не было у ваших персонажей) обойдется всего в 5 монет для каждого!
- переноситесь обратно к вашему Lloyd's Beacon и продолжайте бой.

Этот простой, на первый взгляд, маневр позволит вам справиться с кем угодно. Попался вам титан – молотите его Shrapmetal'ом! Плевать, что мана быстро кончается – мы всегда можем ее пополнить. А так как реально времени проходит очень мало (переноситесь вы туда-сюда мгновенно), то восстановиться противник не успевает.

Кроме этого маневра, ваш замок полезен еще двумя возможностями – вы можете хранить в нем дополнительное оборудование, благо сундуков и шкафов много, а если решите поспать, то запас пищи тратиться не будет, и вас никто никогда не потревожит.

Ну и последнее – не забывайте внимательно осматривать вотчину после появления новых комнат – найдете много тайников, хотя особо крутых вещей в них, разумеется, не будет.

Расписание движения транспорта

Откуда	Тип	Куда	Дни отправления	Время в пути
Harmondale				
J.V.C. Corral	Stable	Erathia	Mo, We, Fr	2 дня
		Tularean Forest	Tu, Th, Sa	2 дня
		Arena	Su	4 дня
Erathia				
Lady Catherine	Ship	Avlee	Mo, Fr	4 дня
		Tatalia	Tu, Th, Sa	2 дня
		Bracada Desert	We	6 дней
Royal Steeds	Stable	Tatalia	Mo, We, Fr	2 дня
		Deyja	Mo, Th	3 дня
		Harmondale	Tu, Th	2 дня
		Bracada Desert	Tu, We	3 дня
Tularean Forest				
Sea Sprite	Ship	Bracada Desert	Mo, We	6 дней
		Avlee	Tu, Th, Sa	3 дня
		Evermorne Island	Su	7 дней
Hu's Stallions	Stable	Avlee	Mo, Tu, We, Fr	3 дня
		Deyja	Tu, Fr	2 дня
		Harmondale	Th, Sa	2 дня
Avlee				
Plush Coaches	Stable	Tularean Forest	Tu, Th, Sa	3 дня
		Deyja	We, Su	5 дней
Tatalia				
Dry Saddles	Stable	Erathia	Tu, Th, Sa	2 дня
Narwhale	Ship	Bracarda Desert	Mo, We	4 дня
		Erathia	Tu, Th, Sa	2 дня
		Avlee	Fr	5 дней
		Evenmorn Island	Su (после Priest Promotion)	5 дней
Bracada Desert				
Crystal Caravans	Stables	Erathia	Mo, We, Fr, Su	3 дня
		Harmondale	Tu, Sa	5 дней
Enchantress	Ship	Tatalia	Mo, We, Fr	4 дня
		Tularean Forest	Sa	6 дней
		Erathia	Su	6 дней
Deyja				
Faithful Steeds	Stables	Erathia	Mo, We, Fr	3 дня
		Tularean Forest	Tu, Th, Sa	2 дня

Master Disarm Trap (Expert, skill 7, 2500), Grandmaster – Silk Quicktongue, южный регион Nighon.

Perin Lightfingers (- 18177 / 3559) – Expert Stealing (skill 4, 500), Master – Lean Shadowrunner, южный регион Deyja.

Torrent (- 15325 / 4196) – Grandmaster Water Magic (Master, skill 10, 8000).

Lawrence Mark – Master Archer: ***Quest*** (только для "светлых")– *чтобы стать Warrior Mage, нужно отобрать у титанов в Avlee артефактный лук (Perfect Bow). Принесите лук Марку.*

Cardrick The Steady – Grandmaster Bow (Master, skill 10, 8000).

Bertram Stillwater – Expert Spirit Magic (skill 4, 1000), Master – Heather Dweamwright, Erathia (Steadwick).

Alice Nightwood – членство в Spirit Guild.

Wythersmith – Expert Staff (skill 4, 2000), Master – Ester Pederton, Bracada Desert, на горе на юго-западе области.

Gouglas Iverson – Expert Leather (skill 4, 1000), Master – Rabisa Nedlon, северная часть Nighon.

Fenton Krewlen – Expert Identify Item (skill 4, 500), Master – Samuel Benson, гора в центре Bracada Desert.

Shane Thomas – Expert Repair Item (skill 4, 500), Master – Thomas Moore, болотистая дельта на юге Tatalia.

Ashen Temper – Master Fire Magic (wizard, expert, skill 7, 4000), Grandmaster – Blayse, Erathia (Steadwick).

Darron Temper – ***Quest****: потерялся его брат, большой любитель настольной игры Arcomage. Местонахождение – White Cliff Caves, что на юго-восток от города. Нужно выяснить, что с ним стряслось.*

Sheldon Mist – Expert Dodging (skill 4, 2000), Master – Oberic Crane, самый восточный из островов Evermorn Islands.

Keera Steeleye – Expert Unarmed (skill 4, 2000), Master – Ulrbrecht The Brawler, самый восточный из островов Evermorn Islands.

Хуторяне

Bartolomew Hume (- 9136 / - 6286) – ***Quest****: в Barrow Downs имеется ряд могил, одна из которых стоит в точке выхода могущественных естественных сил. Это место отличается от окружающих. Там нужно промедитировать, после чего будет считаться, что вы прошли инициацию. Это задание предназначено для продвижения персонажей-монахов.*

Quest*: чтобы получить приставку "master" нужно прикончить верховного жреца Order of Baa. Всего-то...*

Ronald Kinney – членство в Mind Guild (50).

Illene Farswell – членство в Water Gyild (50).

Pedron Sablewood – членство в Earth Guild (50).

Rydric (- 10620 / - 6203) – продает Tularean Wood и покупает Arrowheads (200).

Jehanson Kern – Expert Earth Magic (skill 4, 1000), Master – Lara Stonewright, Tularean Forest (Pierpoint).

Gregory Weider – Expert Perception (skill 4, 500), Master – Garret Dotes, Tularean Forest (Pierpoint).

Raven The Hunter – Grandmaster Identify Monster (Master, skill 10, archmage / lich, 6000).

Chadrick Townsaver – Grandmaster Sword (Master, skill 10, champion / black knight, 8000).

Turgon Woodsplitter – Expert Axe (skill 4, 2000), Master Daleen Keenedge – северо-восточный угол Stone City.

Магический форт
(8225 / 3883)

Здесь установлено 4 орудия, стреляющих разными заклинаниями. Вокруг – множество гоблинов, которые ведут локальную войнушку с несколькими свордсменами. В центре форта – ящик, который также служит триггером для появления новой порции зеленого неприятеля.

Для выстрела из пушек нужно щелкнуть мышкой на соответствующей пластине. Если противник стоит совсем близко к пушке группу может задеть в момент взрыва, поэтому нужно проявлять осторожность.

Arbiter (21016 / - 6424).

Пока жив - советует поскорее отстроить замок. Сюда же нужно привести выбранного вами нового судью.

White Clif Caves

Население – разнокалиберные троглодиты и слизь. Если первых запросто можно выбить луками, то со вторыми можно совладать только магией. Не забывайте сохраняться, некоторые сюрпризы от слизи могут сотворить персонажу мгновенную смерть. На стенах ищите выходы руды.

Возьмите квестовые карты и отнесите их Darron Temper. Все равно они ему не нужны, он вам их презентует.

Разное

18644 / 14003 – сундук с добром.

- 3948 / 12796 - пьедестал Stone Skin.

20901 / 15307 – обелиск POHUWW-BA.

21544 / 15040, 21416 / 15950, - 373 / 2038, - 18273 / - 16479 – ящики.

- 10338 / - 6925 – фонтан +10 Might (временно).

- 21606 / - 8159 – сигнальный костер.

7482 / - 5297 – алтарь.

- 4105 / 7262 - проверка на Endurance.

Erathia

Замок Gryphonheart

Catherine Ironfist: после восстановления замка в Harmondale группа приходит пообщаться с королевой.

Quest: *Катя готова оставить нам наработанное предшествующими трудами, если мы вызволим ее помощника-шпиона, которого захватили эльфы в Tularean Forest (его имя – Loren Steel, содержат его в пещере).*



Если рассказать королеве о задании короля эльфов выкрасть планы форта Riverstride, то она даст вам соответствующую подделку, которую можно представить королю эльфов для получения награды.

Портрет Роланда: –9341 / 5731.

Портрет Арчибальда: - 10566 / - 1967. Здесь же стоит ящик, в котором нужно взять ключ Катерины (открывает дверь, ведущую на крышу замка).

"Темные" персонажи должны пробраться в запертую комнату (- 6825 / - 4858), где живет квестовая красотка. Хватайте ее и волоките к заказчику.

Fort Riverstride

С этим сооружением связано задание короля эльфов – раздобыть план форта. Особенностей почти нет – планы находятся за портретом королевы (чтобы открыть портрет нужно, чтобы показатель Perception был не менее 8). Попасть на этаж, где находятся планы, можно через потайную дверь (в комнате с несколькими ящиками) или снаружи форта через дверь над рекой (используйте Jump). В одном месте есть западня – если наступить на участок пола, то сработает пушка, стреляющая чем-то весьма горячим и убийственным. Для обхода этой неприятности можно просто чуток попрыгать.

Если вы не можете открыть портрет, то полностью зачистите верхний уровень форта (доступ к нему есть прямо с моста). В одном из сундуков вы обнаружите письмо, в котором написаны приказы относительно нападения гоблинов. С этим письмом придите к королю эльфов, и квест будет считаться выполненным, даже если вы не нашли самих планов.

Сервис

Таверна Griffin's Rest: Disarm Trap и Perception (500).

Банк Quick Reference.

Транспорт – Royal Steeds.

Корабль Lady Catherine.

Queen Catherine Smithy (доспехи) – skill Plate (500).

The Queen's Forge (оружие) – skills – Dagger, Axe.

Тренер In Her Majesty's Service.

Алхимия Lead Transformation.

Магическая лавка Her Majesty Magic.

Храм House of Solace.

Население

Charles Quixote: ***Quest:*** *- присоединяется к группе, пока она не завалит дракона, после чего производит всех в крестоносцы – Crusaders. Единственный дракон в округе – Wromtrax the Heartless, который обитает в пещере в Tatalia.*

Quest: *чтобы получить звание Hero нужно высвободить похищенную прекрасную даму – Alice Hargreaves из башни William's Tower (Deyja Moor).*

Norbert Harvest – Expert Mace (skill 4, 2000), Master – brother Rotham, южный регион болот Tatalia.

Jina Barnes: ***Quest*** *– для того, чтобы получить звание чемпиона по ArcoMage – выиграйте по одной партии в каждой таверне, которых аж 13 штук. Вот полный список территорий с тавернами:*

- *Barrow Down*
- *Stone City*
- *Harmondale*
- *Tularean Forest*
- *DeyJa*
- *Avlee*
- *Erathia*
- *Tatalia*
- *Bracada Desert*
- *Celeste*
- *Evermorn Island*
- *Nighon*
- *Pit*

> **Руда и с чем ее едят**
>
> Там и сям по многим землям разбросаны куски разных пород. Как соберете несколько штук – отправляйтесь в Erathia, где вы сможете забесплатно обменять их на доспехи, оружие или предметы. Причем, чем лучше руда, тем более качественные вещи из нее получатся. Естественно, перед процессом не помешает сохраниться т.к. все происходит случайным образом. В порядке понижения качества: Stalt, Erudine, Kergar, Siertal, Phylt и Iron.

Правила игры просты – нужно отстроить свою башню до определенной высоты или уничтожить башню противника, используя имеющиеся в вашем распоряжении ресурсы. Стена служит для защиты башни, она принимает на себя часть ударов.

Награда за эти игрища поистине царская – аж четыре артефакта: двуручный меч ElfBane, шлем Mind's Eye, перчатки Forge Gauntlets и кольчуга Elven Chainmail. Правда, не все это добро на всех напялить можно, но это уже другая песня.

Julian The Delver – Expert Mind Magic (skill 4, 1000), Master – Miles Featherwind, эльфийская территория Avlee, северо-восток города.

Tristen Heartsworn – Expert Body Magic (skill 4, 1000), Master – Bombah, в южной части болот Tatalia.

Pip Hillier – продает Griffin Feathers (200), покупает Arrowheads.

Norbert Trush – ***Quest:*** *нужно доставить письмо лорду Markham (Tatalia) и получить у того взамен антикварное перо Quill, которое и принести Норберту.*

Heather Carton – членство в Mind Guild (50).

Tilgar Dirtmoore - членство в Body Guild (50).

Vilbur Eversmile - членство в Spirit Guild (50).

Randal Volwerton – Expert Shield (skill 4, 1000), Master – Isram Gallowswell, заснеженный северо-восток Tatalia.

Quilaine Larasell – из руды делает бесплатно оружие.

Robert Sourbrow – этот клепает доспехи.

Cloud Agrainel – а этот - предметы.

Paige Rivenhill – Expert Sword (skill 4, 2000), Master – Tugor Slicer, в небольшой деревушке на западе Deyja.

Frederic Org – ***Quest:*** *чтобы стать кавалерами нужно вынести всю немертвую нечисть в доме с привидениями Hunted Mansion в Barrow Downs.*

Quest: *он же может осуществить промоушен кавалера до Black Knight, но только после выбора "стези". Для чего нужно навестить дворец короля эльфов в Tularean Forest и полностью его разграбить (собрать все золото во*

всех комнатах).

Blayse – Grandmaster Fire Magic (archmage, master, skill 10, 8000).

Пещера бандитов (18005 / 7107)

Одно из самых маленьких и быстропроходимых подземелий. Тайников не замечено. Задача – взять перстень с печаткой, который нужно отнести Darvrick Peladium.

Могила Мастера (14103 / - 21882)

Данное подземелье доступно только для группы с "темной" ориентацией. Соответствующий квест получите в Pit.

Бандитский хутор

Norris – Grandmaster Unarmed (Master unarmed & Master Dodging, skill 10 (оба), 8000).

Heather Dreamwright - Master Spirit Magic (Expert, skill 7, 4000), Grandmaster Benjamine The Balanced – Tularean Forest, Pierpont.

Kennet Waine – Grandmaster Dodging (Master unarmed & Master Dodging, skill 10 (оба), 8000).

Здесь же поройтесь в паре ящиков.

Канализация

Здесь все просто – основная загвоздка состоит в том, чтобы найти положение двигающихся блоков, позволяющее добраться до противоположной стены помещения. Основной принцип следующий – ставим блоки впритык ко входу и друг к другу, после чего спрыгиваем на самый дальний от двери блок с балкона и прыжками пробираемся к двери. Можно также воспользоваться телепортером и заклинанием Jump.

В канализации обитает William Lasker – Master Thief, предоставляющий следующие услуги:

- Expert Disarm Trap (skill 4, 500);
- Expert Stealing (skill 4, 500);
- ***Quest**: чтобы заработать звание Rogue нужно принести вазу из особняка Markham's Manor.*
- ***Quest**: если группа выберет "светлый" путь, то можно будет прийти сюда, побазарить о том, чтобы стать Spy. Для этого нужно обработать Watchtower 6 в Deyja – перевести противовес ворот из верхнего положения в нижнее.*
- Grandmaster Dagger (spy / assasin, master, skill 10, 8000).

Разное

20115 / 16430 – колодец +10 Accuracy (временно).

19546 / 9293 – ящик.

- 15176 / 9619 – колодец +2 Might (навсегда).

- 12345 / 2016 – колодец +20 Body Resistance (временно).

- 4999 / 11127 - пьедестал Day of the Gods.

- + 10 Luck алтарь (апрель).

- 19471 / - 17555 – обелиск #2 ININHIL_.

Tularean Forest

Сюжетные завязки

Через месяц после выполнения квестов королевы или короля эльфов появится гонец, который вручит группе "ценное указание" помочь вернуть артефакт Gryphoneheart's Thrumpet, кото-



рый эльфы собираются перепрятать в пещерах. Место расположения артефакта – ящик на территории Tularean Forest (- 14157 / 19709). Вернуть артефактный горн можно королеве, королю эльфов или судье (Harmondale).

Castle Navan

Несмотря на стрельбу (в некоторых случаях ее может и не быть) со стороны охраны, спускайтесь на лифте вниз и пробирайтесь по левому коридору к королю эльфов.

Elfking – **Quest**: предложит вам раздобыть планы форта Riverstride. Время – месяц. Если вы играете за Light - расскажите об этом задании королеве, которая вручит вам подделку, которую и нужно принести королю эльфов.

Если во время разговора с королем вы упомянете о том, что королева Катерина поручила вам спасти Loren Steel, то король предоставит в ваше распоряжение поддельного узника. В этом случае спасти настоящего Loren Steel вы уже не сможете (дверь его темницы просто не откроется).

Сервис

Банк Nature's Stockpile.

Townhall.

Храм Nature's Remedies.

Оружейники Hunter's Lodge (оружие) и Buckskins & Bucklers (доспехи).

Тренинг The Proving Ground.

Алхимик Babling Cauldron и магическая лавка Natural Magic.

Гильдии уровня Adept для Water и Earth.

Master Guild of Fire.

Транспорт: конюшня Hu's Stallions и корабли.

Население

Kindle Treasurestone – Expert Fire Magic (skill 4, 1000), Master – Ashen Temper, Harmondale, возле конюшни.

Kethry Downglow – членство в Fire Guild.

Sethrick Windsongs – Expert Air Magic (skill 4, 1000), master – Rislyn Greenstorm, Avlee, северо-восточный район города.

Patrice Vespers – членство Air Guild.

Herald Whitecap – Expert Water Magic (skill 4, 1000), master – Tobren Rainshield, юго-запад Nighon.

Tabitha Mistsprings – членство Water Guild.

Matrick Wheatherson – Expert Merchant (skill 4, 2000), master – Bethold Caverhill, острова Evermorn Islands.

Lara Stonewright – Master Earth Magic (cavalier / wizard, expert, skill 7, 4000), Grandmaster – Avalanche, западная часть DeyJa.

Devon Ivers – членство Earth Guild.

Benjamine The Balanced – Grandmaster Spirit Magic (priest of Light / Dark, master, skill 10, 8000).

Miyon The Quick – Grandmaster Leather (spy / assasin, master, skill 10, 7000).

Jaysin Surerail – Expert Bow (skill 4, 2000), Master Lanshee Ravensight, северный регион Nighon.

Claderine Silverpoint – Master Spear (expert, skill 7, 5000), Grandmaster Seline Falkoneye, северо-восток Stone City.

Gilad Bith – Expert Chain (skill 4, 1000), Master – Medwari Dragontracker, Avlee.

Mortie Otin – Expert Dagger (skill 4, 2000), Master – Aznog Slasher, северный Nighon.

Thom Lumbra – ***Quest**: три статуэтки были украдены из святилищ на территориях Bracada Desert, Tatalia, Avlee. Друиды очень заинтересованы в их водворении на место.*

- координаты srine для Avlee: - 16732 / - 4662. Статуэтка рыцаря.

- координаты shrine для Tatalia: - 12765 / - 22116. Статуэтка орла.

- координаты shrine для Bracada Desert: - 20527 / - 21538. Статуэтка ангела.

Ebednezer Sower – ***Quest**: для того, чтобы стать охотником Hunter нужно понимание магии. Лучше всего этому делу могут обучить эльфы – faeries в северном Avlee. Там есть курган, если группа сможет пробраться внутрь, то эльфы проникнутся к ним уважением и т.п.*

Johann Kerrid – **Quest**: *нужно отнести письмо королю эльфов в северном Avlee, который должен вернуть долг заказчику.*

Robert Belknap – покупает Tularean Wood, продает Griffin Feathers.

Edgar Willowbark – Expert Alchemy (skill 4, 500), Master – Elzbet Winterspoon, западный Nighon.

Gterchen Fiddlebone – Expert Disarm Trap (skill 4, 5000), Master - Lenord Skinner, к югу от Harmondale.

Alton Black – Expert Identify Monster (skill 4, 500), Master – Jenni Swiftfoot, северо-восток города Avlee.

Payge Blueswan – Grandmaster

Identify Item (archmage / lich, master, skill 10, 6000).

Garett Dotes – Master Perception (expert, skill 7, 2500), Grandmaster Petra Cleareye – северо-запад города Deyja.

Anthony Green – ***Quest***: *апгрейд группы до звания друидов – нужно побывать на трех святилищах (круги из камней с фонтаном). Территории – Tatalia, Evermorn Islands, Avlee.*

Quest: *чтобы стать ArchDruid: в кургане Barrow Downs есть могила короля Zokarra IV, кости которого все еще не погребены. Нужно положить их в гроб, чтобы он упокоился с миром, а с ним обрела мир и вся страна.*

Medwari Dragontracker – Master Chain (expert, skill 7, 3000), Grandmaster – Halian Nevermore, Deyja.

Infernon – покупает Glass Bottles, продает Enrothian Wine (2000).

Старейшее дерево леса

На острове. Найдите ствол с рожей, который носит имя Tree69. С чего бы это?... Дерево сообщит вам, что сердце леса было украдено, нужно бы вернуть, а то нехорошо получается. А пока послушайте родословную этого переростка...

А находится это сердце в Mercenaries Guild, что на севере Tatalia. Учтите, что дерево его заберет у вас только после получения группой соответствующего квеста.

Clanker's Laboratory

Население: Gog, Magog, Floating Eye, Evil Eye.

Расположена лаборатория на острове. Приятная особенность – в самом помещении лаборатории можно разжиться кучей реагентов, в том числе – несколькими черными potions, существенно повышающими постоянные характеристики (например - + 50 Intellect permanently). На одном из шкафов в библиотеке – рычаг, открывающий проход во вторую лабораторию. Из ценных шмоток – амулет Clanker'a - +15 Alchemy.

При прохождении игры за "темных" для выполнения квеста, полученного от одного из советников в Pit, нужно пробиться к комнате со странной машиной (путь преграждает решетка) и щелкнуть на этой машине мышкой.

Tularean Caves (- 13963 / 19621)

Население: вайверны, эльфы и троглодиты.

Особенности: в одном месте можно перебраться через пропасть по невидимому мосту (- 4609 / 1768). Спасайте из местной темницы Loren Steel, который попросит отвести его в Erathia к Катерине..

Разное

- 8452 / 969 – обелиск #3 REDDITOH.

- 21501 / - 17986 – Altar (Апрель).

- 15981 / - 17152 – пьедестал Shield.

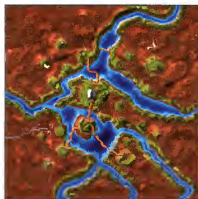
- 17539 / - 5606– пьедестал Earth Resistance.

- 14587 / - 10056 – фонтан +50 Earth Resistance (временно).

Схема навигации Dwarwen Barrow

Barrow	Слева / Верх	Слева / Низ	Справа / Верх	Справа / Низ
I	XI	VI	V	XV
II	XI	XIII	XIV	V
III	XII	VIII	X	IV
IV	Анкх	XV	XII	III
V	II	I	IX	XII
VI	XIII	Анкх	XI	I
VII	IX	X	Дерево (выход ЮВ)	
VIII	XIV	III	XV	XIII
IX	V	VII	Дерево (выход СВ)	
X	VII	III	Дерево (выход СЗ)	
XI	II	XIII	I	VI
XII	XIV	IV	V	III
XIII	XI	II	VIII	VI
XIV	VIII	XV	II	XII
XV	VIII	XIV	VI	I

The Barrow Downs



Холм, на который можно подняться, чтобы зайти на мосты: - 5218 / 15714.

Население

Arwin Boneclowd – продает Glass Bottles (2000), покупает Sand.

Разное

- 14891 / 11511 – ящик.

- 3637 / 4623 - пьедестал Fire Resistance.

- 5627 / - 7636 – магический котел +2 Water Resistance (навсегда).

- 13992 / - 15373 (на горе) – ящик с Golem Chest.

- 13371 / - 15211 (на горе) – ящик с Golem Chest.

6119 / - 5453 - обелиск _IVG_VHN.

12562 / - 7197 – проверка Endurance (на горке).

Алтарь +10 Might & Endurance (август).

- 19957 / - 9200 – колодец +25 Fire Resistance (временно).

Население Stone City

Feldin Urthsmith - членство Earth Guild.

Aldrin Tamloc – Expert Mace (skill 4, 2000), Master – brother Rotham, болота на юге Tatalia.

Trip Sorenson – Expert Bodybuilding (skill 4, 2000), Master – Wanda Foestryke, деревня гоблинов на востоке DeyJa Moor.

Seline Falconeye – Grandmaster Spear (champion / black knight, Master skill 10, 8000).

Daleen Keenedge – Master Axe (expert, skill 7, 5000), Grandmaster – Karn Stonecleaver, северо-восточный снежный регион Tatalia.

Jobar Thain – Expert Merchant (skill 4, 2000), Master - Bethold Caverhill, самый восточный из островов Evermorn Islands.

Jasper Welman – Expert Earth Magic (skill 4, 1000), Master – Lara Stonewright, Tularean Forest (Pierpoint).

Spark Burnkindle – ***Quest***: *нужно освободить пещеры под городом от троглодитов.*

Critias Burnkindle – Expert Plate (skill 4, 1000).

Balan Gismo – Expert Repair Item (skill 4, 500), Master – Thomas Moor, в болотах Tatalia (дельта).

Сервис Stone City

Оружейники Polished Pauldron (доспехи) и Balanced Axe (оружие).

Банк Mineral Wealth.

Таверна Grog's Grog.

Алхимик Potent Potions & Brews и магическая лавка Delicate Things.

Master Guild of Earth.

Храм Temple of Stone.

Throne Room – король Hothfarr IX: ***Quest***: *медузы захватили шахты дварфов в восточной Bracada. Король вручает группе бутыль, из которой нужно опрыскать обращенных в камень семерых дварфов. Если они будут спасены, ваш замок будет отстроен.*

Спустившись на лифтах вниз, попадаем в объятья разноцветных троглодитов, охраняющих лабиринт, в котором разбросано там и снм несколько ящиков и установлен один из обелисков.

- 8996 / 5449 - Обелиск #14 ___D___D

Подземелье Dwarwen Barrow

Вход – на горе (9988 / - 18629).

Рекомендуется запастись провизией, всевозможными лечащими бутылка-

ми, а также сохраняться почаще.

Оказавшись на уровне с наклонными канализационными коридорами, находим комнату с тремя ящиками. В одном из них квестовый фонарь Lantern of Light.

На уровне Zokarr's Tomb (которому соответствует символ анкха), щелкаем на саркофаге. Если при этом у вас был череп Zokarr, то будет выполнена часть квеста, связанная с его захоронением.

Hanted Mansion

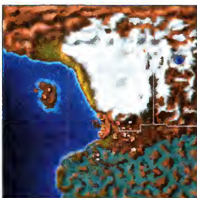
Населяют этот домишко всевозможные призраки, Wight, Ghast, Revenant. Сначала выносим всю эту нечисть в прихожей. Открываем левую дверь на первом этаже и зачищаем правое крыло. В шкафу берем достаточно ценные шмотки. Со стены снимаем квестовую картину с изображением ангела. На кровати – кнопка, открывающая потайной проход.

Nighon Tunnels

Сюда можно попасть из подземелья под Stone City. Именно здесь лежат косточки (19228 / 14458) Zokarr IV – прикарманиваем череп, который нужно будет поместить на надлежащее место в Barrow Downs (на "анкховом" уровне).

Выход из туннеля – (9483 / - 1210).

Tatalia



Сервис

Оружейники Vander's Blades and Bows (оружие) и The Missing Link (доспехи).

Тренинг Essentials.

Храм The Order of Tatalia.

Банк The Depository.

Транспорт: Dry Saddles и корабль.

Таверна The Loyal Mercenary.

Master Guild of Mind (над таверной).

Сервис на острове

Оружейник Alloyed Weapons (оружие) – skill – Spear.

Оружейник (доспехи).

Lord Markham Manor

Отдаем письмо и получаем Quill. Возвращаем Quill заказчику.

Вновь мы посетим сей домишко, чтобы спереть квестовую вазу, что стоит на камине в левом крыле здания. Убивать всех защитничков дома вовсе не обязательно, тем более, если силенок все еще маловато. Кастуем на них замедляющие, парализующие заклинания (Charm тоже пригодится), и - бегом за добычей.

Wormtrax Cave

В этой пещере дракона обитает, как ни странно, дракон. С кучей здоровья, но тупым и однообразным способом убиения пришельцев. С ним совладала группа 20 уровня, вооруженная недурственными луками. Просто уворачивайтесь и стреляйте. После пару минут таких упражнений – сохраняйте игру.

После победы сэр Quixot произведет вас в крестоносцы - Crusaders. Также он сообщит о дальнейшей ступеньке роста – Hero. Но сначала вам нужно определиться с выбором цвета жизненной философии.

Tidewater Caves

Население – воры, призраки. Лабиринт сложности не представляет. Не спрыгивайте за борт корабля – обратно без магии не выберетесь. В тайнике стоит пара сундуков, в одном из которых искомая карта пути на Evermorn Island. Не забудьте ее вернуть в Deyja.

Mercenary Guild

Полезное заведение, рекомендуется не откладывать его посещение. Дело в том, что основной контингент свордсменов можно вынести без единой царапины. Для этого нужно после первого же обмена взглядами выскакивать в большой зал, подниматься на галерею и спуститься в загородку, в которой в самом начале торчали арчеры. Тут-то большинство мечников и выйдет к вам на отстрел. Так уж они обучены – не умеют наносить удары через окошки. Но мы то эту науку познали с детства...

Полезные шмотки, которые нужно разыскать на телах и по ящикам: крутой меч с дополнительным огненным дэмеджем и драгоценное Heart of the Wood (помните, это о нем говорило большое дерево с индексом 69).

Если вы зачистите этот домишко два раза – до и после получения соответствующего квеста от мистера Stanley, то все добро сможете собрать дважды, в том числе и навороченный меч.

The Wine Cellar

Квестовое подземелье, заказ на его зачистку группа получит после вступления на "светлый" путь. Населено разной нежитью, вампирами. Считается, что его проще зачищать до того, как вы определитесь с жизненным выбором.

Население

Isram Gallowswell – Master Shield (Expert, skill 7, 3000), Grandmaster Fedwin Smithson, Evermorn Island.

Karn Stonecleaver – Grandmaster Axe (Master, skill 10, 8000).

Weldrick Lotts – Expert Plate (skill 4, 1000), Master Dekian Forgewright, Erathia (Steadwick).

Xavier Bremen – Grandmaster Mind Magic (priest of Light / Dark, master, skill 10, 8000).

Пиратская шайка находится в пещере Tidewater Caverns, на острове на западе территории.

Brother Rotham – Master Mace (expert, skill 7, 5000), Grandmaster – Patwin Fellbern, Deyja, в деревне гоблинов на востоке.

Solomon Riverstone – Expert Spirit Magic (skill 4, 1000), Master – Heather Dreamwright, Erathia (Steadwick).

Kyra Stormeye – Expert Air Magic (skill 4, 1000), Master – Rislyn Greenstorm, северо-восток Avlee.

Keryn Greydawn – Expert Spear (skill 4, 2000), Master – Claderin Silverpoint, северо-восток Tularean Forest.

Halain Sampson – членство Mind Guild.

Flynn Arin – Expert Sword (skill 4, 2000), Master – Tugor Slicer, Deyja.

Ferdinand Visconti – ***Quest***: *он коллекционирует картины. Ему нужно доставить:*

- портрет короля Роланда (местонахождение – замок Gryphonheart);

- портрет его брата Арчибальда (местонахождение – там же);

- статуя ангела (местонахождение – Haunted Mansion).

Brother Bombah – Master Body Magic (priest, expert, skill 7, 4000), Grandmaster Tempus, Avlee, на острове.

Calindra Goldensight – продает Sand (2000), покупает Enrothian Wine.

Tonken Fist – Grandmaster Dagger (spy / assasin, master, skill 10, 8000).

Lish Redding – Expert Fire Magic (skill 4, 1000), Master – Ashen Temper, Harmondale.

Taren The Lifter – Expert Disarm Traps (skill 4, 500), Master – Lenord Skinner, Harmondale.

Thomas Moore – Master Repair Item (expert, skill 7, 2500), Grandmaster – Garret The Fixer, Erathia.

Tricia Steelkoif – Expert Chain (skill 4, 1000), Master - Medwari Dragontracer, Avlee.

Trent Steele – Expert Armsmaster (skill 4, 2000), Master – Paula Brightspear, Avlee.

Everil Nightwalker – Grandmaster (spy / assasin, master, skill 10, 6000).

Разное

- 4850 / 6918, - 12747 / - 22080 – алтари.

- 963 / - 4390 - пьедестал Stone Skin.

6588 / - 6500 – пьедестал Heroism.

11591 / - 10319 – фонтан +20 Air Resistance.

- 19055 / 18834 - обелиск #12 E_LARU_A.

- 15351 / 63 – ящик с правой рукой голема.

DeyJa

Сервис

Таверна The Snobish Goblin.
Конюшня Faithful Steeds.
Лавка Blackened Vial.
Guild of Twilight.

Население

Patwin Fellbert – Grandmaster Mace (Master, skill 10, 8000).



Jasp The Nightcrawler – Expert Dark Magic (skill 4, 2000), Master – Seth Darkenmore, в Pit под Deyja.

Barbra Wiseman – Expert Meditation (skill 4, 500), Master – Tessa Greensward, Bracada Desert – гора на юго-востоке.

Lean Shadowrunner – Master Stealing (expert, skill 7, 2500), Grandmaster – Everil Nightwalker, болотистая дельта на юге Tatalia.

Wanda Foestryke – Master Bodybuilding (expert, skill 7, 2500, Endurance - 50), Grandmaster – Evandar Thomas – восточный регион Nighon.

Willam Setag (- 5134 / - 20055) – тренировка темных паладинов. ***Quest:*** *надо отправиться в замок королевы Катерины и там украсть самую красивую девушку королевства. Для старины Вилли, естественно.*

Население хуторов

Avalanche – Earth Magic Grandmaster (archmage / lich, master, skill 10, 8000).

Agatha Putnam – Expert Learning (skill 4, 2500), Master – Dorothy Senjac, юго-восточный регион Nighon.

Petra Cleareye – Grandmaster Perception (master, skill 10, 6000).

Malisha Karrand – членство Spirit Guild.

Halian Nevermore – Grandmaster Chain (master, skill 10, 7000).

Tugor Slicer – Master Sword (expert, skill 7, 5000), Grandmaster – Chadrick Townsaver, деревушка Welnin южнее Harmondale.

Seth Drakkson – светлой или нейтральной группе этот урод просто говорит "здрасьте". А вот для темной у него есть задание. ***Quest:*** *надо прочесать Bracada Desert и Erathia. Перебейте там всех грифонов и обыщите трупы (чтобы они исчезли). Квест считается выполненным, если в данный месяц ни в Bracada Desert ни в Erathia нет ни одного живого или мертвого грифона.*

Secknit Undershadow – чаепитие - +50 Endurance (временно). Учит быть Assasin'ом (условие – Rogue или Honorary Rogue). Начальное обучение нужно пройти у Master Thief, который обитает в канализационных туннелях Erathia. ***Quest:*** *навестите Celeste, и перед входом во дворец найдите на улице крестьянку Lady Carmine. Она никак не выделяется среди толпы. Так что используйте правый щелчок мыши. Зарежьте девушку, возьмите особый кинжал и вернитесь в Deyja. Кинжал вам оставят.*

Daedalus Falk – ***Quest*** - *хотите стать Priest? На юге Bracada есть остров с храмом. Его местонахождение должны знать пираты (западнее Erathia). Флот Erathia не смог выбить их из Tidewater Caverns. Скорее всего, у пиратов есть карта, если вы мне ее принесете – сразу сделаю вас Priest'ами.*

Quest: *для того, чтобы "темной" группе получить промоушен Priest of the Dark – отправляйтесь на Evermorn Island. Посетите Храм Солнца, отыщите там алтарь и щелкните на нем мышкой.*

Edgar Botham – Expert Armsmaster (skill 4, 2000), Master – Paula Brightspear, северо-восток города на территории Avlee.

William's Setag Tower

Население: разномастные рыцари, крысы.

Вся башня – зал, коридор, комната и потайная кладовка. С помощью подъемника забираемся на верхний этаж и приканчиваем нехорошего Уильяма. Подбираем ключ, которым можно открыть комнату с прекрасной дамой. Если нет желания сражаться с навороченным свордмастером - завлеките его вниз, а сами опять езжайте наверх на лифте.

Hall of the Pit (18570 / 6165)

996 / 15429 – в ящике – Season's Stole.

Watchtower 6

Население: личи всех расцветок, элементалы, разные ghost'ы.

Прокастовав заранее Feather Fall поднимайтесь в центральном лифте на внутреннюю башню – и спрыгивайте вниз. И бегайте по кругу, посылая стрелу за стрелой или что у вас там есть в арсенале. После того, как выбьете "нижнюю" популяцию, открываете огонь по засевшим наверху личам. Когда все затихнут, опускаем северную стену и пробиваемся к лифту.

Опять поднимаемся наверх. Обратите внимание – наверху стоит два столбика с управляющими кнопками. Одна управляет лифтом, а вторая – четырьмя выдвижными мостами, по которым можно перебраться через провал к соответствующим помещениям. В каждом из них по ящику. Возле одного из ящиков (слева) – на стене кнопка, управляющая подъемником. Жмем ее, подъемник опустится вниз. Что и требовалось доказать.

Разное

6716 / - 12445 – колодец Intellect +2 (навсегда).

- 16741 / 15765, 6929 / - 17169 - пьедесталы Heroism.

- 12173 / - 13632 – факел проверки Luck.

- 9179 / 20345 – ящик с правой ногой голема.

21633 / 9395 – ящик с левой ногой голема.

- 17725 / 1325 - обелиск #4 – A_EET-COA.

19384 / - 19474 - алтарь + 10 Mind, Earth, Body Resistance (навсегда) - сентябрь.

- 19157 / 16521 - фонтан +10 Personality.

- 17921 / 13601 - +10 Fire Resistance (временно).

Avlee

Сервис

Таверна The Potted Pixie.

Транспорт: наземный Plush Coaches и корабль Wild Runner.

Банк Halls of God.

Гильдии класса Paramount по направлениям Body и Mind.

Храм Temple of Tranquility.

Тренинг – Avlee's Gymnasium.

Оружейники The Knocked Bow (оружие) и Avlee Outpost (доспехи).

Население

Miles Featherwind – Master Mind Magic (priest, expert, skill 7, 4000), Grandmaster Xavier Bremen, заснеженный участок Tatalia.

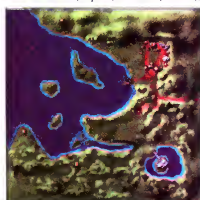
Down Dervish – членство Mind Guild.

Carla Ravenhair – Expert Water Magic (skill 4, 1000), Master – Tobren Rainshiels, юго-восток Nighon.

Ashandra Snowtree – членство Body Guild.

Jillian Mithrit – Grandmaster Staff (master, skill 10, 8000).

Paula Brightspear – Master Armsmaster (expert, skill 7, 5000),



Grandmaster – Lasiter The Slayer – восток Eeofol.

Steagal Snick – ***Quest***: *Хотите стать Warrior Mage? Нужно отправиться в Red Dwarf Mines. Там есть существа, которые можно прикончить только магией и есть такие, которых можно уговорить только сталью. Проберитесь на нижний уровень и замените ремень в лифте на вот этот изношенный, которому осталось до разрыва не более часа. Тем самым вы убьете двух зайцев – успеете спастись сами и испортите лифт.*

Quest: *Хотите стать Sniper? Сначала выберите путь тьмы.*

Ryslin Greenstorm – Master Air Magic (wizard, expert, skill 7, 4000), Grandmaster – Gayle, Bracada Desert, гора на севере.

Mickel Deerhunter – Expert Leather (skill 4, 1000), Master – Rabisa Nedlon, север Nighon.

Wort Goblinreaver – Expert Axe (skill 4, 2000), Master – Dalin Keenedge, северо-восток Stone City.

Jeni Swiftfoot – Master Identify Monster (expert, skill 7, 2500), Grandmaster – Raven The Hunter, южнее Harmondale.

Cassandra Holden – Expert Spear (skill 4, 2000), Master – Clayderin Silverpoint, северо-восток Pierpoint, Tularean Forest.

Kethrick Otterton – Expert Perception (skill 4, 500), master – Garret Dotes, Pierpoint.

Остров

Kaine – Grandmaster Meditation (master, skill 10, 6000).

Tempus – Grandmaster Body Magic (priest of light / dark, master, skill 10, 8000).

Lucid Apple – Grandmaster Alchemia (master, skill 10, 6000, принести все лучшие реагенты - по одной штуке).

Hill Under The Mountain

Оказавшись внутри, обойдите несколько раз холм. Появится Faerie King, который сделает из вас Hunter'ов (Honorary Hunter'ов). В ответ на напоминание о должке, он даст вам Faerie Pipes и отберет все запасы съестного. Можно пройти дальше в подземелье, которое населено слабыми монстрами. Пара потайных комнат (щелкните мышкой на стенах над потоком). Круг из камней.

В комнате с деревом есть потайное место на стене, открывающее доступ к замочной скважине (4135 / - 17723). Используйте ключ Fairie Key. Откроется потайная дверь.

Temple of Baa

Населен разного рода выплодками дьявола и жрецами / клериками Baa. Рекомендуется применять в полной мере защитные заклинания, а также запастись выпивкой, восстанавливающей потенцию, в смысле, магию. Да и крас-

Эффекты Genie Lamp

Тип и мощность эффекта алладиновых лампочек зависят от недели и месяца применения. Кстати, все местные месяцы длятся ровно четыре недели, т.е. 28 дней.

Месяц	Неделя 1	Неделя 2	Неделя 3	Неделя 4
January	Might +1	Might +2	Might +3	Might +4
February	Intelligence +1	Intelligence +2	Intelligence +3	Intelligence +4
March	Personality +1	Personality +2	Personality +3	Personality +4
April	Endurance +1	Endurance +2	Endurance +3	Endurance +4
May	Accuracy +1	Accuracy +2	Accuracy +3	Accuracy +4
June	Speed +1	Speed +2	Speed +3	Speed +4
July	Luck +1	Luck +2	Luck +3	Luck +4
August	+1000$	+2000$	+3000$	+4000$
September	Food +2	Food +4	Food +6	Food +8
October	Skill Points +2	Skill Points +4	Skill Points +6	Skill Points +8
November	ExpPoints +2500	ExpPoints +5000	ExpPoints +7500	ExpPoints +10,000
December	Случ. сопрот. +1	Случ. сопрот. +2	Случ. сопрот. +3	Случ. сопрот. +4

Friday: персонаж получает состояние Stoned.
Saturday: персонаж умирает.
Sunday: персонаж получает состояние Eradicated.

ненькое не помешает, т.к. не всегда будет возможность забыться сном.

Особенность: пригодится высокий показатель Perception, чтобы замечать всевозможные потайные штучки.

Разное

14902 / 20026 - колодец +20 Water Resistance (временно).

19475 / 18731 – колодец +2 Endurance (навсегда).

20911 / 18042 - пьедестал Body Resistance.

16613 / 17088 – пьедестал Water Resistance.

- 8490 / 13592 – колодец +25 HP.

- 5695 / - 4356 – алтарь (круг камней + вода).

- 18093 / 6764 - ящик с левой рукой голема.

- 18393 / 6766 - обелиск #13 __DN_R_N

- 16807 / - 4601 – алтарь.

Bracada Desert

Сервис

Транспорт: Crystal Caravan, корабль Enchantress.

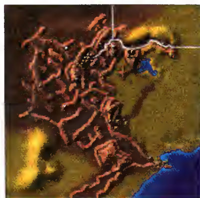
Temple of Light.

Таверна Familiar Place.

Guild of Illumination: skill Light Magic.

Магичекий шоп Artifacts & Antiquities.

Алхимик Edmond's Ampules.



Red Dwarf Mines

Население: горгонистые медузы и слизи всех расцветок.

Двухэтажное подземелье с лифтом. Необходимо обработать даденной королем карликов жидкостью 7 его сородичей. Каковые присоединяются к группе. Сохраняйтесь почаще и применяйте защитные заклинания.

На нижнем этаже щелкните на тарахтящей машине – произойдет замена крепкого ремня изношенным. Срочно уносите ноги, иначе не успеете. Два квеста у вас в кармане.

School of Sorcery

Eric Swarell – членство в местной библиотеке магических книжек стоит 5000 на пол-года.

Thomas Grey – Wizard – ***Quest***: *нужно собрать по частям голема – руки, ноги, туловище и голову (остерегайтесь подделок).*

Местонахождение частей:

Настоящая голова – в ящике на горе возле аркоподобной башни (недалеко от конюшни).

Поддельная голова – возле скопления телепортеров.

Рука – Tatalia, на острове в ящике.

Рука – Avlee, на острове с обелиском, в ящике.

Торс - Barrow Downs, южнее Stone City в ящике, в месте, где сходятся три моста.

Ноги - Deyja, в ящиках на горе, недалеко от побережья.

Quest – *для получения звания Archmage нужно добыть в подземелье Breeding Grounds свиток с заклинанием Divine Intervention.*

Для выполнения квеста "темной группы" по поиску Scroll of Waves - войдите в School of Magic, зайдите в комнату справа – там сидит волшебник, который предлагает услуги библиотеки. Посмотрите ему под ноги и увидите дверцу ящика стола. Откройте ее и дерните за рычаг внутри. Откроется дверь в ранее недоступную часть Школы. Далее очистите всю School of Magic от населения

и возьмите в книжном шкафу (комната на востоке, похожая на библиотеку) квестовый свиток.

Население

Smiling Jack – Expert Dagger (skill 4, 2000), Master – Arnold Slasher, север Nighon.

Wil Rudyman – Expert Bow (skill 4, 1000), Master – Lanshee Ravensight, север Nighon.

Spyder – Expert Dodging (skill 4, 2000), Master Oberic Crane, остров Evermorn Islands.

Puddle Stone – Expert Unarmed (skill 4, 2000), master Ulbrecht The Brawler, самый восточный из островов Evermorn.

Bryce Watershed – Expert Alchemy (skill 4, 500), Master – Elzbet Winterspoon, северный Nighon.

Janet Thomas – членство Water Guild.

Lysander Sweet – ***Quest***: *Ranger Lord – дальнейшее продвижение для "светлых". Нужно найти "Heart of the Forest" и отнести его старейшему дереву.*

Kelly Hollifield – Expert Bodybuilding (skill 4, 500), Master – Wanda Foestryke, Deyja Moor.

Ethan Lightsworn – Expert Light Magic (skill 4, 2000), Master – Helena Morningstar, Celeste.

Tessa Greensward – Master Meditation (expert, skill 7, 2500), Grandmaster – Kaine, Avlee (на острове).

Leda Rowan – ***Quest***: *Champions – дальнейший апгрейд "светлых". Нужно выиграть 5 схваток на арене на уровне Knight.* Добраться туда можно на лошадках из Harmondale по воскресениям.

Brand The Maker – Grandmaster Plate (champion / black knight, master skill 10, 7000).

Isaak Applebee – Expert Learning (skill 4, 2000), Master – Dorothy Senjack, юго-восток Nighon.

Samuel Benson – Master Identify Item (expert, skill 7, 2500), Grandmaster – Payge Blueswan, Avlee (северо- восточнее города Spaward).

Brigham The Frugal (в двойной башне) – Grandmaster Merchant (priest, master, skill 10, 8000).

Gayle (в двойной башне) – Grandmaster Air Magic (archmage / lich, skill 10, 8000).

Gary Zimm – ***Quest***: *из School of Sorcery была украдена Season's Stole. Местонахождение – Hall of the Pit.*

Разное

- 4557 / 14002 - пьедестал Earth Resistance.

- 7237 / 13139 - пьедестал Shield.

1634 / - 16202 – фонтан +25 Intellect & Personality.

- 20597 / 21447 – алтарь.

- 5451 / 17598 - ящик с головой голема (normal).

5023 / - 6509 – колодец, изменяющий состояние персонажей.

- 2504 / 804 - обелиск #5 - TS_REHMU.

Celeste

Сервис

Оружейники The Hallowed Sword (оружие) и Armor of Honor (доспехи).

Тренинг Trial of Honor.

Банк Material Wealth.

Таверна The Blessed Brew.

Алхимик Phials of Faith.

Paramount Guild of Air.

Магическая лавка Esoteric Indulgences.

Guild of Enlightenment.

Castle Lambent

Gavin Magnus - Grandmaster Light Magic (archmage / priest of light, master, skill 10, 8000).

Quest - *чтобы получить членство в Guild of Light нужно пройти Walls of Mist – зайти и выйти. Не убив при этом ни одного существа.*

Resurecta – Grandmaster Ancient Weapon (skill 10). ***Quest***: *на этом раз эта дама почему-то предпочитает озадачивать группу в тронной комнате замка. Задание впечатляет – нужно через туннель в вулкане пробраться в землю демонов и укокошить их предводителя – Xenofex.*

Quest – *после убиения главы демонической популяции происходит следующее. Арчибальд ссылается на остров, ему запрещено появляться при дворе. Resurecta проводит презентацию мультимедийного ролика под названием "Кто мы и что мы тут забыли". Другими словами – признается в чужеродном происхождении и призывает группу выполнить финальную задачу – с затонувшего невдалеке от Avlee космического корабля Lincoln нужно принести устройство с мудреным названием – Oscillation Ovethruster. Причем проникнуть на корабль можно только в скафандрах, которые уже сложены в ящике возле тронной комнаты.*

Temple of Light

В ящике (- 748 / 17681) – деталь алтаря Altar Piece (половинка ключа). Чтобы открылась потайная комната - щелкнуть на четырехугольной звезде (- 446 / 14436).

Поднимитесь на второй ярус зала. Там увидите в трех нишах переключатели. В принципе, вам надо отыскать в одном из ближайших сундуков пергамент, в котором будет расписана правильная последовательность нажатия переключателей. Но мы вам откроем эту тайну заранее: в нише на востоке переведите в нижнее положение кнопку с изображением звезд, в нише на севере – кнопку с изображением луны, а на западе – кнопку с изображением солнца. Спуститесь вниз, там откроется дверь в комнату с сундуком. В нем вы найдете искомую часть ключа.

Население

Rebecca Divine – ***Quest***: *Priest of Light – на острове Evermorn (к югу от Bracada Desert) находятся два храма – Солнца и Луны. Нужно уговорить капитана корабля доставить вас на остров. И "очистить" (purify) там алтарь луны.*

Lori Winterbright – членство в Air Guild.

Helena Morningstar – Master Light Magic (Walls of Mist, expert, skill 7, 8000). Grandmaster – Cavin Magnus, Castle Lambent.

После прохождения Walls of Mist появятся:

Resurecta – Grandmaster Ancient Weapon (skill 4).

Quest: *нужно добыть половинки ключа в храмах Temple of Dark и Temple of Light (во втором храме нельзя никого убивать).*

Crag Hack – Master Ancient Weapon (skill 7).

Quest: *в Tatalia появились вампиры. Нужно их извести (винный погреб в одном из домов).*

Sir Caneghem – Expert Ancient Weapon (skill 4).

Quest - *в замке некромантов нужно раздобыть Soul Jars.*

Robert The Wise – ***Quest***: *этот убеленный сединами далеко не отрок выдаст вам свое поручение только после того, как вы удовлетворите по полной программе запросы его друзей. Оказывается, что у каждого из бывших советников Арчибальда имеется куб управления. Одним из которых и нужно завладеть. В рамках данного квеста нужно пробраться в Pit, в апартаменты Tolberti. Рекомендуется повышенная осторожность, т.к. этот противник значительно круче, чем может показаться на первый взгляд.*

Lady Carmine – ходит на площади перед дворцом. Сия персона в свое время перешла на сторону сил света, что не могло остаться безнаказанным со стороны сил тьмы. Именно для ее устранения присылают "темную" группу, соответствующий квест предлагается в Deyja.

Walls of Mist

Применяйте заклинание Invisibility. Впрочем, при определенной удаче можно обойтись и без оного. Особенно в том случае, когда заранее знаешь, что нужно проделать.

Западный телепортатор. Сначала утапливаем среднюю кнопку в конце западного коридора. Потом – среднюю же кнопку в конце восточного. Работаем восточным рычагом – в центральном зале на полу открывается панель. В ящике – ключ.

Центральный телепортатор. Спускаемся по эстакаде вниз. Если нажать на верх тумбы в западной комнате – на полу у юго-западной стены появится площадка-подъемник. Заскакиваем на нее и отправляемся к ящику с ключом.

Тайна обелисков

С обелисками в Might & Magic VII повторяется та же история, что и в Might & Magic VI. Ваша задача – отыскать все 14 обелисков, разбросанных по всем областям по принципу: "одна область – один обелиск". При прикосновении к обелиску в вашей записной книжке появляется очередная часть зашифрованного послания. Когда все части сообщения будут собраны, можно переходить к расшифровке. Для этого полученный текст перепишите на листок и потом читайте не по горизонтали, а по вертикали (первая буква первого сообщения, первая буква второго сообщения и т.д.). Места, отмеченные подчеркиванием, означают пробел.

Итак, послание (давайте, мы хоть это от вас утаим) прочитано. Осталось понять, что же делать.

Инструкции очень туманны (не то, что в предыдущей части), поэтому придется нам вам дать "прямую наводку".

Посетите область Evermorn Island. Найдите островок на юге с кругом камней (-2129 / - 13319) и дождитесь полуночи. Точно в центре круга появится цветок. Не теряйте времени – щелкните на цветке. Откроется сундук, в котором вы кое-что найдете. Должен сразу предупредить: по сравнению с тем, что было в Might & Magic VI, эти вещи – полная чепуха. Просто обидно – столько искали, сражались, старались, и на тебе!

Если вы играете "темной" группой, то именно в этом ящике будут лежать Soul Jars, необходимые для промоушена Lich.

Восточный телепортатор. Поднимаемся в помещение с четырьмя бассейнами и заполняем их водичкой. Прыгаем в яму у стены, берем из ящика ключ и уносим ноги по коридору и лестнице (щелкните на стене – она поднимется).

В основном зале поочередно обрабатываем три тумбы с замочными скважинами. Сдвигается стена – путь к получению магии света открыт.

Разное

7248 / 11735 - обелиск #6 EUT__I_N.

- 318 / 9132 – фонтан +25 ко всем статистикам.

11043 / 3169 – пьедестал Day of the Gods.

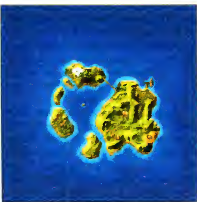
Evermorn Islands

Temple of the Moon

Население: разной крутости жрецы и призраки.

Подлежит зачистке при "светлом" образе жизни. Сложности не представляет, главное – ввязывайтесь в обмен ударами в ближнем бою, т.к. в ходе длительной перестрелки жрецы вас забьют.

Несколько рычагов, один из которых можно нажать только с помощью найденного здесь же заклинания телекинеза. В библиотеке – потайная кладовка со столом, в котором лежит куча полезнейших книжек.



Квестовая статутзка орла находится в ящике с координатами 3864 / 1954. Чтобы попасть в это место нужно отодвинуть потайную панель.

Grand Temple of the Sun

Население: жрецы и клерики, поклоняющиеся Солнцу.

В ящике с координатами 1078 / -2005 – квестовая статутзка рыцаря.

"Темной" группе надлежит осквернить (мышкой) местный алтарь. Соответствующий квест выдается в Deyja.

Сервис

Транспорт: корабль Sea Sprite.
Таверна The Laughing Monk.
Paramount Guild of Water.

Население

Fedwin Smithson – Grandmaster Shield (champion / black knight, master, skill 10, 7000).

William Smithson – Grandmaster Learning (intellect 50, master, skill 10, 8000).

Oberic Crane – Master Dodging (expert, skill 7, 5000), Grandmaster – Kennet Wain, Erathia.

Ulbrecht The Brawler – Master Unarmed (expert, skill 7, 5000), Grandmaster – Norris, Erathia.

Bethold Caverhill – Master Merchant (personality 50, expert, skill 7, 5000), Grandmaster – Brigham The Frugal, Bracada (башня).

Denis Caverhill – членство в Water Guild.

Разное

14712 / 2977 - пьедестал Body Resistance.

12596 / 2570 - пьедестал Mind Resistance.

- 2585 / - 16420 - +10 Accuracy & Speed (навсегда) – сентябрь.

4234 / - 8993 и –13860 / - 5350 - пара колодцев- телепортаторов.

- 13223 / 4631 – алтарь друидов.

- 12633 / - 7908 – обелиск #8 _VEHLGPE.

Nighon

Прежде чем отправляться по тоннелям в это проклятое место, позаботьтесь, чтобы ваш маг был в полной готовности стать мастером водной магии, а в инвентори у него было заготовлено для изучения заклинание Town Portal. Это значительно облегчит жизнь.

Сервис

Храм Offering & Blessing – веселое заведение – из "могилок" делает зомбиков. Лучше до такого состояния народ не доводить. Хотя зомбиков можно вернуть к норме в храме в Erathia.

Оружейники The Blooded Dagger (оружие) и The Tannery (доспехи).
Таверна Fortune's Folly.
Тренинг Applied Instruction.
Paramount Guild of Fire.
Магическая лавка Arcane Items.

Население

Evander Thomas – Grandmaster Bodybuilding (champion / black knight, master, skill 10, 6000).

Elmo The Pincher – Expert Stealing (skill 4, 500), Master – Leane Shadowrunner, Deyja.

Helga Whitesky – Expert Mind Magic (skill 4, 1000), Master Myles Featherwind, Avlee.

Steward Whitesky – Expert Meditation (skill 4, 500), Master – Tessa Greensward, Bracada Desert.

Silk Quicktongue – Grandmaster Disarm Traps (master, skill 10, 6000).

Tor Anwyn – Warlock (для Dark).

Dorothy Senjac – Master Learning (Intellect 50, expert, skill 7, 5000). Grandmaster – William Smithson, Evermorn Islands.

Mazim Dusk – ***Quest***: *сосуд (jar) с останками его брата Haldar исчезли. Скорее всего – в Nighon. Заказчик просит их разыскать.*

Tobren Rainshield – Master Water Magic (expert, skill 7, 5000), Grandmaster – Torrent, Harmondale (на горе к югу от города).

Lanshee Ravensight – Master Bow (expert, skill 7, 5000), Grandmaster – Cardric The Steady, Harmondale.

Aznog Slasher – Master Dagger (expert, skill 7, 5000), Grandmaster – Token Fist, Tatalia.

Garic Hawstorne – Expert Staff (skill 4, 2000), Master – Elsie Pederton, Bracada Desert, гора в юго-западной части.

Rabisa Nedlon – Master Leather (expert, skill 7, 3000), Grandmaster – Miyon The Quick, Tularean Forest.

Hollis The True – Expert Identify Item (skill 4, 500), Master – Samuel Benson, Bracada Desert.

Christie Northworth – Expert Identify Monster (skill 4, 500), Master – Jeni Swiftfoot, Avlee.

Elzbet Winterspoon – Master Alchemy (expert, skill 7, 2500), Grandmaster – Lucid Apple, Avlee (на острове).

Thunderfist Mountain

Население: минотавры, Floating Eyes разных типов.

Квестовый предмет (как для "темной", так и для "светлой" группы) – Soul Jars (лежат в ящике в библиотеке). Выход в туннель к Eeofol: 2642 / 7450. Туннель заселен бегемотами и медузами. Особых секретов нет, вот только закручен шибко. Выход на свободу в точке – 9196 / 15101. Хохма состоит в том, что сразу же на выходе с вами телепатически свяжется старина Арчи, который сообщит, что после его устранения из Pit, все темные делишки ему стали по барабану. Что он узнал, что дьяволы держат в заключении его возлюбленного братика Роланда, и что это плохо может сказаться на здоровье последнего. Вот почему Арчи передает вам еще и небольшой бластер, чтобы вы занялись вызволением главы клана Айронфистов.

The Maze

Минотавры, Warlock'и, гидры.

Лабиринт как лабиринт, без особых изысков и наворотов. Против минотавров, да и других мощных тварей очень здорово применять заклинание паралича. А уж потом их щекотать перышками.

Ящик со статуэткой ангела – 3972 / 14886.

Ящик с Haldar's Remains – 11908 / 10123.

Разное

5766 / - 10763 – фонтан +2 skill points.

- 1432 / 9832 – фонтан +2 Personality.

- 2080 / - 10236 – фонтан +20 ко всем Resistance.

7532 / 718 – фонтан +50 Hit Points.

- 2258 / - 9887 – фонтан +20 все Resistance.

- 18940 / - 17901 – алтарь +10 Intellect & Personality (постоянно), август.

- 14068 / - 13123 – проверка на Luck.

- 19422 / 16119 - обелиск #9 FI_EO_OD.

Pit

Сервис

Таверна The Vampire Lounge.

Как и в "светлом" случае, для "темной" группы необходимо пройти аналогичный обряд приобщения к силам Тьмы, а потом выполнить три квеста советников, после чего будет предложен четвертый.

Квесты будут следующими:

Испытание на прочность

Группе предстоит доказать свою способность служить делу зла – пройти подземелье Breeding Zone.

Идите в район Deyja, там войдите в Hall of the Pit (правый верхний угол карты). Пройдите холл и вы сможете попасть в сам Pit (закрытая ранее дверь вас пропустит).

Оказавшись в городе чернокнижников, обойдите его и увидите боковой проход на востоке (4247 / - 9883), заканчивающийся вроде как тупиком. Идите по этому проходу до конца, и вас телепортирует в следующую часть подземелья. Тут расположена Гильдия Тьмы, где вы сможете прикупить весь набор заклинаний Dark Magic, а также магазинчик волшебных товаров и еще кое-что интересное. Но вы не обращайте на все это внимания, а снова вернитесь к тому месту, куда вас забросило при телепортации. Пройдите до конца прохода (тупика), в котором окажетесь, и вас телепортирует в очередную часть Pit. Тут расположен Храм Тьмы и мэрия. Проверьте в мэрии, не надо ли вам платить штраф. Если надо – заплатите.

Снова идите к тому месту, куда вас перенесло из предыдущей области. Далее вы уже все знаете: идите по проходу до тупика, и вас телепортирует в последнюю часть города – к замку Gloaming, резиденции Арчибальда.

Войдите в замок. Внимательно выслушайте инструкции о том, куда вам нельзя ходить. Не пытайтесь их нарушить – все население замка мигом ополчится против вас. Идите лучше к причалу (по проходу на юге), садитесь в лодку и щелкните мышкой на руле (или нажмите пробел). Лодка переместиться в новую область. Здесь вам делать нечего (тут лежит tapestry, которую вас пошлет воровать Stanley из Гильдии Наемников, см. вставку "Полная подстава") – снова щелкайте на руле. Лодка окажется в новой области. Выходите на причал и проследуйте в тронный зал. Поговорите с Арчибальдом, получите квест.

Breeding Zone находится в самом начале Pit, на западе от таверны (пустой островок с лестницей, ведущей вниз). Вашими врагами будут Fire Elementals нескольких видов, Gogs и Magogs, а также – Behemoths всех сортов.

Начинаем зачистку. Прикончив всех в первом зале, спрыгните в проход внизу (предварительно примените Feather Fall). Там вас поджидают трое Behemoths. От них просто бегите в боковой проход на западе. Проход узкий, Behemoths за вами не пройдут. Воспользуйтесь этим и расстреляйте их из луков, не сходясь в ближнем бою.

Далее идите все вперед и вперед. В конце концов, найдете пьедестал с тремя кнопками. Нажмите их все в любом порядке, и откроется новый проход. Идите туда. Окажетесь на выступе, под котором будут бегать три Behemoths. Не прыгайте вниз! Дело в том, что помимо этих трех Behemoths, вас поджидают еще шестеро (две группы по трое, скрыты от вас в глубине проходов на востоке и на западе).

Сначала идите по выступу налево, попейте воды из бассейна. Это включит мост, по которому вы сможете перейти на противоположный выступ и нажать там кнопку. Теперь вернитесь обратно к бассейну, включающему мост. Встаньте на самой кромке выступа и наклонитесь вниз. Примените заклинание Rock Blast. Ваша задача – так бросить камень, чтобы он отскочил от стены и залетел в проход внизу и слева от вас. Там притаились три Behemoths, которых удар камня выманит на открытое место. Идите направо, к другому бассейну. Все Behemoths устремятся за вами и будут копошиться внизу. Примените Feather Fall, развернитесь и бегите к бассейну слева (включающему мост). Спрыгивайте вниз. Поскольку Behemoths неповоротливы, вы успеете приземлиться раньше, чем они подбегут. Неситесь, что есть духу, в открытый проход на запад, поднимитесь по склону, повернитесь направо, где увидите еще один проход. Он – узкий, и стоя в нем, вы будете вне досягаемости для Behemoths. Дальше все просто как дважды два – выбегайте из своего укрытия, подманивайте Behemoths, забегайте в проход и оттуда безнаказанно расстреливайте поганцев. Повторяйте, пока всех не перебьете. Потом пройдите по этому узкому проходу до конца и сможете выйти из Breeding Zone.

Идите к Арчибальду, он пошлет вас к советникам, с которыми теперь вы сможете поговорить.

Отныне вы можете выучиться умению Dark Magic в Гильдии Тьмы.

Найти Soul Jars

Квест дает советник Maximus (- 6187 / - 7943) . Тут все просто – отправляйтесь в Thunderfist Mountain (вход – в Nighon или через подземелье Stone City). В библиотеке стоит сундук, в котором находятся квестовые Jars.

Найти две половины ключа

Дает следующий советник. Вам надо посетить небесный город Celeste. Для этого идите в Bracada Desert и найдите в центре карты на высокой горе телепортер, который доставит вас к месту назначения. В Celeste полно волшебников, которые любят вызывать элементалей и применять Dispell Magic. Тактика поэтому такова: как увидели волшебника – бегом к нему и валите гада, не обращая внимания ни на что другое. Потом отступите и подлечитесь.

Кроме волшебников в городе есть и ангелы разных мастей, с которыми достаточно просто сладить отряду 30 уровня, если драться с ними по-одному.

Зачистите весь город. Он поделен на три "улицы": одна ведет на северо-запад и оканчивается входом во дворец, другая – на север, к Храму Света, третья – к местному обелиску.

Во дворце волшебников вас ждет очень сильное сопротивление. Но тут можно получить Wizard's Staff, самый сильный посох для мага в игре. Кроме этого, во дворце есть золотишко. Чтобы его достать в комнате (- 8666 / 6288) дерните рычаг на большой "бочке".

При этом будет понижен уровень воды в соседних помещениях, и вы сможете спуститься в бассейны. Там будут проходы вниз, за которыми есть комнаты с золотом и "прокачивающими" бочками.

Но вернемся к заданию. Вам необходимо посетить Храм Света. Там пробивайтесь сквозь сопротивление противника, пока не придете в залу со "звездой" на полу (- 446 / 14436). Поднимитесь на второй ярус зала. Там увидите в трех нишах переключатели. Как с ними поработать и где взять часть ключа мы уже описывали выше для "светлой" группы.

Захватить Clanker's Laboratory

Дает очередной советник. Тут все очень даже несложно – надо посетить подземелье Clanker's Laboratory, перебить все население (состоящее из разных големов и бихолдеров) и щелкнуть мышкой на машине.

Убить Robert The Wise

Дает советник в Pit. Еще разок нам придется посетить столицу противника – Celeste. Там осмотрите все дома на улицах, пока не наткнетесь на нужного вам клиента.

Robert the Wise – довольно серьезный противник. Хоть вооружен он всего-то одним бластером-пистолетом, зато постоянно применяет Power Cure, в результате чего забить его – дело тяжкое.

Однако ларчик открывается просто: перед началом боя пусть клерик наложит Regenerate на каждого члена группы, а самый лучший спец по Dark Magic – Pain Reflection. Вот и все, рубите себе дядю Роберта в походовом режиме (тогда его бластер стреляет не так быстро) и не переживайте особо.

После кончины "хорошего" парня, обыщите тело – получите бластер. Вернитесь в Pit и доложите о победе.

Убрать Xenofex

Дает Kastore в Castle Gloaming.

Прохождение этого квеста абсолютно аналогично соответствующему квесту для "хороших".

Вам надо попасть в Colony Zod (область Land of Giants), там разыскать короля Роланда и от него получить ключ. С этим ключом поднимитесь на лифте к комнате с закрытой дверью. Пусть тот персонаж, у которого в рюкзаке лежит ключ, откроет дверь. За ней вас поджидают враги, среди которых – два Devil Captain. Один из них и есть Ксенофекс (если хотите узнать, который именно – щелкните правой клавишей мышки). Прикончите клиента и возвращайтесь к Кастору. Получите последнее задание.

Раздобыть главную запчасть

Дает Kastore в Castle Gloaming.

Этот квест тоже проходится точно так же, как и в варианте за "хороших".

Квест ниньзя (2077 / - 8064)

Предназначен, в первую очередь, для монаха. Отправляйтесь в Bracada Desert. Принесите из School of Magic свиток Scroll of Waves.

В вашем замке в Harmondale на втором есть библиотека, в которой имеется свиток с изложением принципов дешифровки. Помните, ключевое слово в Scroll of Waves – третье.

Перемещайтесь в Erathia. Там двигайтесь вдоль восточного берега реки (которая протекает под Fort Riverside) на юг. Будьте внимательны, рядом с нижним краем карты расположен вход в подземелье (если вам не дали квест ниньзя, подземелья вы не найдете).

У входа в подземелье имеется замок – четыре стрелки и кнопка в центре. Чтобы открыть дверь, нажмите на стрелки: на севере, западе, юге, востоке, потом нажмите кнопку в центре.

В подземелье уложите вампиров и достаньте из склепа маску.

Вернитесь в Pit. Маску вам оставят.

Квест лича (3595 / - 7990)

Предназначен для колдуна. В Celeste посетите Wall of the Myst. Ваша задача – найти Soul Jars (лежат в сундуке в зале, куда вы попали раньше в поисках ключа).

Breeding zone

- 7186 / 2074, - 7052 / 1107, - 3740 / 6661 – кнопки.

- 4167 / 5168 – бассейн, управляющий выдвижением моста.

- 7110 / 2191 – ящик с квестовой книгой Divine Intervention.

Temple of Dark

Население: всяческие клерики, вампиры разного калибра.

Сложностей не представляет, есть куча ящиков и шкафов с добром. Искомая половинка ключа находится в ящике, который упрятан под единственным алтарем. Загляните со стороны стенки, протрите глаза и наведите резкость – вот же она, кнопка, посередине основания. И как же это вы ее раньше не углядели?

The Small House

Именно здесь обитает Tolberti. Сэкономьте себе время и нервы – подходите к этому господину впритык и гасите уголек его жизни его железом. С запоминанием после каждого удачного выпада. Потому как зрадицирует он ваших ребят уже через несколько секунд. А вы ему Load Saved Game противопоставьте. И никакие его Power Cure не спасут от заслуженной пенсии.

Кстати, после первого испытания на собственной шкуре воздействия бластера среди ваших умений появится еще одна единичка – Ancient Weapons.

Разное

- 15145 / - 3065 - обелиск #7 SRHTFNUT.

The Land of the Giants

Население

Единственный местный отшельник – Lasitor The Slayer – Grandmaster Armsmaster (master, skill 10, 8000).

Colony Zod

Население: разного рода дьяволы.

В одной из комнат (- 11132 / 8041) в клетке под потолком содержится вечноскитающийся Роланд Айронфист. Освободите его. После разъяснения всей важности вашего поступка, Роланд вру-



чит вам спертый у охранника ключик и убудет по своим государевым делам. В помещении напротив – Ethric's Staff – артефактный посох для специалистов по Dark Magic.

Перебейте всю нечисть, среди которой будет и "заказанный" клиент и возвращайтесь за наградой.

The Cave

- 7759 / 15639, - 13384 / 16954 – входы.

Место для заготовки мяса для окрошки из драконов. Для прокачанной группы – возможность получить еще пару уровней и кое-какие навороченные шмотки.

Разное

1945 / - 15884 - Обелиск #11 VEOSEO_L.

4221 / 17840 – Алтарь (работает как телепортатор к аналогичному алтарю в Harmondale).

- 1903 / 18134 – проверка Endurance.

Shoals

Сюда можно попасть по морю аки по суху, если попробовать перейти (в напяленных гидрокостюмах) западную водную границу Avlee.

19486 / - 1441 – остов затонувшего корабля. Рядом с рулем ящик, в котором находится бутылка с моделью храма. Щелкните бутылкой на персонаже – вот вам небольшое разочарование в виде потайного подземелья New World Computing. Сапожники без сапог. Ни себе мебели, ни тебе прокачки. Да и попасть сюда можно только под самый конец игры, а с другой стороны – а зачем? Чтобы посмотреть на голые боксы со стандартными крестьянами?

Lincoln

Население: дроиды нескольких типов.

В точке 4179 / - 1759 – включение бортовой энергетики.

2162 / 638 – управление лифтами, на одном из которых находится ящик с тремя бластерными винтовками.

135 / 3228 – пульт управнления потолочной тележкой.

4312 / 9624 – искомый Oscillation Overthruster (салатовый кристалл).

Finita La Comedia

Как принесете кристалл Ресаректе – так игра и закончится. Вам сообщат, что с вашей помощью ноне построены межзвездные врата, что дает нам основание предполагать, что в очередной восьмой серии сей мыльной оперы мы эти самые врата и используем. Не пора ли отправиться на прародину тех самых древних и задать там шороху очередному распоясавшемуся комплекту монстров?

***

Полный перечень магических заклинаний

Магия Стихии Огня

Заклинания уровня Normal

Torch Light

Затраты маны: 1

Normal: увеличивает радиус освещенности вокруг группы.

Expert: усиление эффекта.

Master: большее усиление эффекта.

Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Fire Bolt

Затраты маны: 2

Normal: выстреливает огнем по выбранному существу. Наносимый урон равен 1-3 за каждое очко в умении Fire Magic.

Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: максимальное уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Fire Resistance

Затраты маны: 3

Normal: усиливает сопротивление всех членов группы к магии Стихии Огня на 1 за каждое очко в умении Fire Magic. Длительность – 1 час за каждое очко в умении Fire Magic

Expert: сила сопротивления удваивается.

Master: сила сопротивления утраивается.

Grand Master: сила сопротивления увеличивается в четыре раза.

Fire Aura

Затраты маны: 4

Normal: выбранное оружие наносит при точном ударе дополнительный урон огнем, равный 1-6. Длительность – 1 час за каждое очко в умении Fire Magic.

Expert: наносимый урон огнем 2-12.

Master: наносимый урон огнем 3-18.

Grand Master: наносимый урон 3-18 придается оружию навсегда.

Очень неплохое заклинание. Во-первых, сильно усиливает боевые качества оружия, а Во-вторых, увеличивает стоимость оружия. Если ваш маг достиг уровня Grand Master, то “обработанное” им оружие подорожает на 2000 золотых. Правда, в магазинах его все равно будут покупать с уценкой, если у продающего члена группы нет навыка Merchant Grand Master.

Заклинания уровня Expert

Haste

Затраты маны: 5

Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием. Длительность – 1 час + 1 минута за каждое очко в умении Fire Magic. По окончанию действия заклинания вся группа будет ослаблена (Weak).

Master: длительность – 1 час + 3 минуты за каждое очко в умении Fire Magic.

Grand Master: длительность – 1 час + 4 минуты за каждое очко в умении Fire Magic.

Fireball

Затраты маны: 8

Expert: во врага выстреливается огненный шар, который при попадании взрывается, нанося урон всем, кто окажется в радиусе поражения, включая и вашу группу. Наносимый урон равен 1-6 за каждое очко в умении Fire Magic.

Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: максимальное уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

К сожалению, огненный шар летит медленно, и противник может легко от него увернуться. Поэтому применяйте это заклинание в пошаговом режиме.

Fire Spike

Затраты маны: 10

Expert: бросает немного вперед перед группой звездочку, которая взрывается при соприкосновении с любым существом, нанося урон в 1-6 за каждое очко в умении Fire Magic. Можно выкинуть одновременно 5 звездочек, каждая будет оставаться на месте 1 минуту.

Master: можно выбросить 7 звездочек, наносимый урон составит 1-8 за каждое очко в умении Fire Magic.

Grand Master: можно выбросить 9 звездочек, наносимый урон составит 1-10 за каждое очко в умении Fire Magic.

Заклинание удобно применять в качестве бомб для забрасывания противника, находящегося ниже вашей группы, например, в некоторых подземельях.

Заклинания уровня Master

Immolation

Затраты маны: 15

Master: окружает группу огненным кольцом, которое причиняет вред только врагам и существует в течение 1 минуты за каждое очко в умении Fire Magic. Наносимый урон равен 1-6 за каждое очко в умении Fire Magic.

Grand Master: длительность - 10 минут за каждое очко в умении Fire Magic.

Meteor Shower

Затраты маны : 20

Master: на самых ближайших к группе врагов проливается дождь из 16 метеоров, каждый из которых наносит урон 8 + 1 за каждое очко в умении Fire Magic. Действует только на открытой местности.

Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием, 20 метеоров.

Inferno

Затраты маны: 25

Master: поджаривает всех и вся (включая и членов группы), нанося урон в 12 +1 за каждое очко в умении Fire Magic. Пользуйтесь для добивания врагов, когда уверены в победе. Заклинание действует только на улице.

Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Заклинания уровня Grand Master

Incinerate

Затраты маны: 30

Grand Master: нанесение существенного урона выбранному противнику: 15 + 15 за каждое очко в умении Fire Magic.

Магия Стихии Воздуха

Заклинания уровня Normal

Wizard Eye

Затраты маны: 1

Normal: в течение 1 часа за каждое очко в умении Air Magic на автокарте показываются существа (нейтральные – зеленым цветом, враги – красным).

Expert: вдобавок к существам вы будете видеть и сокровища (предметы) в виде синих значков.

Master: теперь синим цветом будут отмечаться и важные места (т.е. рычаги, кнопки и проч.)

Grand Master: на применение заклинания не расходуется мана.

Очень ценное заклинание. Помимо всего прочего помогает обнаруживать секретные области: если вы видите в подземелье на пустом месте синие значки предметов, значит надо искать потайную дверь – вы еще не все комнаты нашли.


ERATHIA
CELESTE
AVLEE
THE TULAREAN FOREST
DEYJA
ARENA
HARMONDALE
THE LAND OF THE GIANTS
ERATHIA
TATALIA
MOUNT NIGHON
THE BARROW DOWNS
N.
THE BRACADA DESERT
EVENMORN ISLAND
THE PIT

Feather Fall

Затраты маны: 2

Normal: замедляет скорость падения с большой высоты, вследствие чего группа не получает ранений. Действует на всю группу сразу, длительность 5 минут за каждое очко в умении Air Magic.

Expert: длительность 10 минут за каждое очко в умении Air Magic.

Master: длительность 1 час за каждое очко в умении Air Magic.

Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Air Resistance

Затраты маны: 3

Normal: увеличивает сопротивляемость всех членов группы заклинаниям Стихии Воздуха на 1 за каждое очко в умении Air Magic. Длительность – 1 час за каждое очко в умении Air Magic.

Expert: показатель сопротивляемости удваивается.

Master: показатель сопротивляемости утраивается.

Grand Master: показатель сопротивляемости увеличивается в четыре раза.

Sparks

Затраты маны: 4

Normal: выстреливает 3 шаровыми молниями, которые отскакивают от стен, пока не попадут в цель или не исчезнут. Каждый шар наносит урон в 2 + 1 за каждое очко в умении Air Magic.

Expert: теперь выстреливаются уже 5 шаров, плюс уменьшается время восстановления перед следующим заклинанием.

Master: выстреливаются 7 шаров, уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: выстреливаются 9 шаров, минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

Как ни странно, но зто заклинание особенно действенно против Behemoths всех разновидностей (Young, Ancient). Только применять его нужно в упор, чтобы все шарики в цель попали.

Заклинания уровня Expert

Jump

Затраты маны: 5

Expert: группа совершает высокий прыжок вверх, но при приземлении не получает повреждений.

Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

Чтобы запрыгнуть в какое-то место, вам необходимо двигаться в нужном направлении во время применения заклинания, иначе группа приземлится там же, где стояла. Из-за этого проще всего сделать "Прыжок" активным заклинанием и применять его нажатием клавиши S. Что интересно, запрыгнуть с помощью нескольких последовательных прыжков можно значительно выше уровня максимальной высоты полета.

Shield

Затраты маны: 8

Expert: группа получает только половину урона от стрел и камней неприятеля. Длительность – 1 час плюс 5 минут за каждое очко в умении Air Magic.

Master: длительность действия 1 час плюс 15 минут за каждое очко в умении Air Magic.

Grand Master: длительность действия 1 час за каждое очко в умении Air Magic.

Lightning Bolt

Затраты маны: 10

Expert: выстреливает молнию в выбранного противника, нанося ему урон в 1-8 единиц за каждое очко в умении Air Magic.

Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

Заклинания уровня Master

Invisiblity

Затраты маны: 15

Master: группа невидима для находящихся неподалеку существ, длительность – 10 минут за каждое очко в умении Air Magic. Заклинание прервется, если группа задержится в непосредственной близости от противника, попытается с кем-нибудь заговорить, применить магию (любую) или напасть. Невидимость нельзя накладывать повторно, если рядом есть какие-либо существа (даже, если тех и не видно).

Grand Master: длительность заклинания 1 час за каждое очко в умении Air Magic.

В некоторых случаях это заклинание – незаменимая вещь. Если врагов много и они вам не по зубам, попробуйте прокрасться мимо под прикрытием невидимости. Так можно легко ограбить Титанов в Titan Stronghold или избежать драки с минотаврами по пути в Nighon.

Implosion

Затраты маны: 20

Master: наносит одному чудовищу урон в 10 единиц + 1-10 единиц за каждое очко в умении Air Magic.

Grand Master: уменьшение паузы перед следующим заклинанием.

Чем больше масса монстра, тем эффективнее это заклинание.

Fly

Затраты маны: 25

Master: группа сможет летать на протяжении 1часа за каждое очко в умении Air Magic. Каждые пять минут, в течение которых группа находится в воздухе, маг будет терять единицу маны. Любая вещь с эффектом "Regenerate Spell Points Over Time" полностью компенсирует зти потери.

Grand Master: нет потерь маны во время полета.

Очень ценное заклинание – существенно ускоряет передвижение по области. Кроме зтого, если вы сражаетесь с чудовищами в походовом режиме находясь в воздухе, вы сможете легко держаться от них на расстоянии – из-за разницы в скорости пять "шагов" в полете равны доброй дюжине шагов по земле Просто все время отступайте, и к вам никто не приблизится.

Заклинания уровня Grand Master

Starburst

Затраты маны: 30

Grand Master: на головы врагов падают 20 звездочек, каждая из которых наносит урон в 20 + 1 единицу за каждое очко в умении Air Magic.

К сожалению, действует только на открытой местности, но зато уж как вдарит, так вдарит!

Заклинания Стихии Воды

Заклинания уровня Normal

Awaken

Затраты маны: 1

Normal: будит уснувших персонажа от естественного сна (если во время отдыха на группу напали враги) или вызванного заклинанием. В последнем случае заклинание сработает, если персонаж спал не более 3 минут за каждое очко в умении Water Magic.

Expert: действует, если персонаж спит не более 1 часа за каждое очко в умении Water Magic

Master: действует, если персонаж спит не более 1 дня за каждое очко в умении Water Magic.

Grand Master: тот же эффект, что и Master.

Poison Spray

Затраты маны: 2

Normal: брызгает в одного противника ядом, нанося урон в 2 + 1-2 за каждое очко в умении Water Magic.

Expert: выстреливает 3 струи яда, уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Master: выстреливает 5 струй яда, еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: выстреливает 7 струй яда, минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

Water Resistance

Затраты маны: 3

Normal: усиливает сопротивляемость группы магии Стихии Воды на 1 за каждое очко в умении Water Magic. Длительность – 1 час за каждое очко в умении Water Magic.

Expert: эффект сопротивляемости

удваивается.

Master: эффект сопротивляемости утраивается.

Grand Master: эффект сопротивляемости увеличивается в четыре раза.

Ice Bolt

Затраты маны: 4

Normal: на одного противника обрушивается ледяной удар, наносящий урон 1-4 за каждое очко в умении Water Magic.

Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

Заклинания уровня Expert

Water Walk

Затраты маны: 5

Expert: позволяет всей группе ходить по поверхности воды. Длительность – 10 минут за каждое очко в умении Water Magic. За каждые 20 минут, проведенные группой на поверхности воды, ваш маг будет терять одну единицу маны.

Master: длительность – 1 час за каждое очко в умении Water Magic.

Grand Master: нет потерь маны при хождении по воде.

Recharge Item

Затраты маны: 8

Expert: перезаряжает все предметы, применение которых ограничено определенным количеством раз. При этом максимальное количество "выстрелов" уменьшается на 50% минус 1% за каждое очко в умении Water Magic.

Master: уменьшение максимального количества "выстрелов" равно 30% минус 1% за каждое очко в умении Water Magic.

Grand Master: уменьшение максимального количества "выстрелов" равно 20% минус 1% за каждое очко в умении Water Magic.

Acid Burst

Затраты маны: 10

Expert: выстреливает в одного врага кислотой, нанося урон 9 + 1-9 за каждое очко в умении Water Magic.

Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

Заклинания уровня Master

Enchant Item

Затраты маны: 15

Master: придает обычным предметам дополнительные свойства. Шанс этого заклинания сработать – 10% за каждое очко в умении Water Magic. Не действует на оружие, квестовые вещи, а все остальные предметы должны стоить не менее 450 золотых.

Grand Master: приданные предметам свойства усиливаются, а цена подходящих предметов уменьшается до 250 золотых.

Еще один неплохой способ раздобыть деньжат, да и можно иногда получить неплохую вещь.

Town Portal

Затраты маны: 20

Master: переносит группу к центральному фонтану некоторых из ранее посещенных городов. Шанс заклинания сработать – 10% за каждое очко в умении Water Magic. Нельзя применять заклинание, когда рядом есть чудовища.

Grand Master: теперь заклинание работает даже вблизи чудовищ.

Ice Blast

Затраты маны: 25

Master: выстреливает ледяным шаром во врага, который при соприкосновении взрывается, выдавая 7 осколков. Каждый осколок наносит урон в 12 + 1-3 за каждое очко в умении Water Magic.

Grand Master: шар при ударе разделяется на 9 осколков, уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Заклинания уровня Grand Master

Lloyd's Beacon

Затраты маны: 30

Grand Master: позволяет вам установить в любом месте маяк, к которому вы сможете перенестись из любой точки мира. Можно одновременно иметь 5 маяков, каждый из которых будет работать 1 неделю за каждое очко в умении Water Magic.

Безусловно, одно из САМЫХ полезных заклинаний.

Магия Стихии Земли

Заклинания уровня Normal

Stun

Затраты маны: 1

Normal: отбрасывает противника назад, после чего ему приходится некоторое время восстанавливаться. Однако физического вреда заклинание не наносит.

Expert: усиление эффекта.

Master: еще большее усиление эффекта.

Grand Master: максимальный эффект.

Slow

Затраты маны: 2

Normal: уменьшает вдвое скорость выбранного врага и увеличивает у него вдвое время восстановления. Длительность заклинания – 3 минуты за каждое очко в умении Earth Magic.

Expert: длительность – 5 минут за каждое очко в умении Earth Magic.



Master: теперь у противника скорость будет уменьшаться в четыре раза.

Grand Master: скорость противника уменьшается в восемь раз.

Earth Resistance

Затраты маны: 3

Normal: усиливает сопротивляемость группы магии Стихии Земли на 1 за каждое очко в умении Earth Magic. Длительность – 1 час за каждое очко в умении Earth Magic.

Expert: показатель сопротивляемости удваивается.

Master: показатель сопротивляемости утраивается.

На уровни Grand Master: показатель сопротивляемости увеличивается в четыре раза.

Deadly Swarm

Затраты маны: 4

Normal: рой насекомых атакует одного врага, нанося урон в 5 + 1-3 за каждое очко в умении Earth Magic.

Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Master: дальнейшее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

Заклинания уровня Expert

Stone Skin

Затраты маны: 5

Expert: поднимает AC всех членов группы на 5 + 1 за каждое очко в умении Earth Magic. Длительность – 1 час за каждое очко в умении Earth Magic.

Master: длительность – 1 час + 15 минут за каждое очко в умении Earth Magic.

Grand Master: длительность – 1 час за каждое очко в умении Earth Magic.

Blades

Затраты маны: 8

Expert: во врага летит вращающееся стальное лезвие, наносящее урон в 1-9 за каждое очко в умении Earth Magic.

Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.



Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

Stone to Flesh

Затраты маны: 10

Expert: нейтрализует окаменение персонажа, если оно произошло меньше, чем за 1 час за каждое очко в умении Earth Magic.

Master: заклинание действует, если окаменение произошло меньше, чем за 1 день за каждое очко в умении Earth Magic.

Grand Master: действие заклинания не ограничено временем.

Заклинания уровня Master

Rock Blast

Затраты маны: 15

Master: выбрасывает вперед камень, который будет некоторое время отскакивать от стен, пока не столкнется с врагом или не исчезнет. Наносит урон 1-8 за каждое очко в умении Earth Magic и может нанести вред и самой группе.

Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Очень эффективное заклинание, если хотите достать притаившегося за углом врага. Ну, а если вы играете за плохишей, то зто заклинание вам здорово поможет при прохождении одного квеста (Breeding Zone).

Telekinesis

Затраты маны: 20

Master: позволяет открывать сундуки и двери на расстоянии, а также подбирать предметы.

Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Death Blossom

Затраты маны: 25

Master: наносимый урон равен 20 +1 за каждое очко в умении Earth Magic, причем заклинание действует не только на конкретного врага, но и на тех, кто окажется поблизости. Действует только на открытом воздухе.

Grand Master: наносимый урон равен 20 + 2 за каждое очко в умении Earth Magic. Уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Заклинания уровня Grand Master

Mass Distortion

Затраты маны: 30

Grand Master: увеличивает вес противника, отчего тот падает на землю и больно ударяется. Урон равен 25% здоровья цели + 2% за каждое очко в умении Earth Magic.

Магия Сферы Духа

Заклинания уровня Normal

Detect Life

Затраты маны: 1

Normal: показывает количество хитпоинтов, оставшихся у существа, по которому был сделан правый щелчок мыши. Длительность – 10 минут за каждое очко в умении Spirit Magic.

Expert: длительность – 30 минут за каждое очко в умении Spirit Magic.

Master: длительность – 1 час за каждое очко в умении Spirit Magic.

Grand Master: показывает заклинания, наложенные на существо, по которому был сделан правый щелчок мыши.

Bless

Затраты маны: 2

Normal: увеличивает вероятность персонажа попасть по врагу с рукопашной схватке или из стрелкового оружия. Бонус – 5 + 1 за каждое очко в умении Spirit Magic. Длительность – 1 час + 5 минут за каждое очко в умении Spirit Magic.

Expert: действует на всю группу сразу.

Master: длительность – 1 час + 15 минут за каждое очко в умении Spirit Magic.

Grand Master: длительность 1 час + 1 час за каждое очко в умении Spirit Magic.

Fate

Затраты маны: 3

Normal: либо увеличивает вероятность нанесения отдельным персонажем точного удара, либо уменьшает вероятность нанесения точного удара одним из врагов. Бонус – 20 + 1 за каждое очко в умении Spirit Magic. Длительность – 5 минут.

Expert: бонус – 20 + 2 за каждое очко в умении Spirit Magic.

Master: бонус – 20 + 4 за каждое очко в умении Spirit Magic.

Grand Master: бонус – 20 + 6 за каждое очко в умении Spirit Magic.

Turn Undead

Затраты маны: 4

Normal: вся видимая в данный момент нежить обращается в бегство. Длительность – 3 минуты + 1 минута за каждое очко в умении Spirit Magic.

Expert: длительность – 3 минуты + 3 минуты за каждое очко в умении Spirit Magic.

Master: длительность – 3 минуты + 5 минут за каждое очко в умении Spirit Magic.

Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Заклинания уровня Expert

Remove Curse

Затраты маны: 5

Expert: снимает проклятие с персонажа (состояние Cursed). Срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1 час назад за каждое очко в умении Spirit Magic.

Master: срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1 день назад за каждое очко в умении Spirit Magic.

Grand Master: нет ограничения по времени.

Preservation

Затраты маны: 8

Expert: спасает персонажи от смерти (Dead) в случае получения ими тяжелых повреждений. Вместо этого персонаж просто теряет сознание, и его потом можно лечить обычными средствами. Однако если к концу действия заклинания потерявший сознание персонаж не будет вылечен, то умрет. Длительность – 1 час + 5 минут за каждое очко в умении Spirit Magic.

Master: длительность – 1 час + 15 минут за каждое очко в умении Spirit Magic.

Grand Master: длительность – 1 час + 1 час за каждое очко в умении Spirit Magic.

Heroism

Затраты маны: 10

Expert: увеличивает урон, наносимый персонажем во время боя противнику на 5 + 1 за каждое очко в умении Spirit Magic. Длительность – 1 час + 5 минут за каждое очко в умении Spirit Magic. Действует на всю группу.

Master: длительность – 15 минут за каждое очко в умении Spirit Magic.

Grand Master: длительность – 1 час за каждое очко в умении Spirit Magic.

Заклинания уровня Master

Spirit Lash

Затраты маны 15

Master: наносит урон противнику, стоящему рядом. Урон равен 10 + 2-8 за каждое очко в умении Spirit Magic.

Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Raise Dead

Затраты маны: 20

Master: воскрешает персонаж из мертвых (Dead). Срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1 день назад за каждое очко в умении Spirit Magic.

Grand Master: нет ограничения по времени.

Shared Life

Затраты маны: 25

Master: равномерно распределяет HP между всеми членами группы. Новая сумма HP на всю группу равна сумме HP всех персонажей + 3 за каждое очко в умении Spirit Magic.

Grand Master: новая сумма HP на всю группу равна сумме HP всех персонажей + 4 за каждое очко в умении Spirit Magic.

Очень полезное заклинание – делает вашего мага (всегда самого "дохлого" в команде) намного более живучим. Однако при этом уменьшается здоровье рыцаря или других особо здоровых персонажей.

Заклинания уровня Grand Master
Resurrection
Затраты маны: 30

Grand Master: оживляет персонажа, тело которого было уничтожено (картинка с черепом). Оживший герой будет ослабленным (Weak), а клерику придется долго восстанавливаться после этого заклинания.

Магия Сферы Разума

Заклинания уровня Normal
Remove Fear
Затраты маны: 1

Normal: снимает страх (Afraid) с персонажей. Срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 3 минуты назад за каждое очко в умении Mind Magic.

Expert: срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1 час назад за каждое очко в умении Mind Magic.

Master: срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1 день назад за каждое очко в умении Mind Magic.

Grand Master: нет ограничения по времени.

Mind Blast
Затраты маны: 2

Normal: выстреливает во врага заряд энергии разума, наносящий урон в 3 +1-3 за каждое очко в умении Mind Magic.

Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

Mind Resistance
Затраты маны: 3

Normal: усиливает сопротивляемость группы магии Сферы Разума на 1 за каждое очко в умении Mind Magic.

Expert: показатель сопротивляемости удваивается.

Master: показатель сопротивляемости утраивается.

Grand Master: показатель сопротивляемости увеличивается в четыре раза.

Telepathy
Затраты маны: 4

Normal: клерик читает мысли существа, определяя, какие у того есть предметы и сколько золота.

Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

Заклинания уровня Expert
Charm
Затраты маны: 5

Expert: выбранное существо перестает испытывать враждебные чувства к группе и не атакует. Эффект заклинания исчезает, если вы сами случайно или намеренно атакуете существо. Длительность – 5 минут за каждое очко в умении Mind Magic.

Master: длительность – 10 минут за каждое очко в умении Mind Magic.

Grand Master: заклинание действует, пока группа не покинет данную область (перейдет на другую карту или в подземелье).

Cure Paralysis
Затраты маны: 8

Expert: излечивает персонажа от паралича (Paralyzed). Срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1 час назад за каждое очко в умении Mind Magic.

Master: срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1 день назад за каждое очко в умении Mind Magic.

Grand Master: нет ограничений по времени.

Berserk
Затраты маны: 10

Expert: выбранное существо сходит с ума и нападает на самое ближайшее к нему существо, включая и союзников. Длительность – 5 минут за каждое очко в умении Mind Magic.

Master: длительность – 10 минут за каждое очко в умении Mind Magic.

Grand Master: длительность – 1 час за каждое очко в умении Mind Magic.

Заклинания уровня Master
Mass Fear
Затраты маны: 15

Master: любое существо рядом с группой обращается в бегство. Длительность – 3 минуты +1 минута за каждое очко в умении Mind Magic. Не действует на нежить.

Grand Master: длительность – 5 минут за каждое очко в умении Mind Magic.

Cure Insanity
Затраты маны: 20

Master: излечивает безумие (состояние Insane) персонажа. Срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1 день назад за каждое очко в умении Mind Magic.

Grand Master: нет ограничения по времени.

Psychic Shock
Затраты маны: 25

Master: сильный удар по мозгам врага, наносящий урон в 12 +1-12 за каждое очко в умении Mind Magic.

Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Заклинания уровня Grand Master
Enslave
Затраты маны: 30

Grand Master: действует подобно заклинанию Charm – позволяет клерику управлять разумом существа. Длительность – 10 минут за каждое очко в умении Mind Magic. Не эффективно против нежити.

Магия Сферы Тела

Заклинания уровня Normal
Cure Weakness
Затраты маны: 1

Normal: излечивает слабость (Weak) персонажей. Срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 3 минуты назад за каждое очко в умении Body Magic.

Expert: срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1час назад за каждое очко в умении Body Magic.

Master: срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1 день назад за каждое очко в умении Body Magic.

Grand Master: нет ограничения по времени.

Heal
Затраты маны: 2

Normal: восстанавливает здоровье одному персонажу. Восстанавливается 5 + 2 HP за каждое очко в умении Body Magic.

Expert: восстанавливается 5 + 3 HP за каждое очко в умении Body Magic

Master: восстанавливается 5 + 4 HP за каждое очко в умении Body Magic.

Grand Master: восстанавливается 5 + 5 HP за каждое очко в умении Body Magic.

Body Resistance
Затраты маны: 3

Normal: усиливает сопротивляемость группы магии Сферы Тела на 1 за каждое очко в умении Body Magic.

Expert: показатель сопротивляемости удваивается.

Master: показатель сопротивляемости утраивается.

Grand Master: показатель сопротивляемости увеличивается в четыре раза.

Harm
Затраты маны: 4

Normal: ранит выбранного против-



ника. Наносимый урон равен 8 + 1-2 за каждое очко в умении Body Magic.

Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

Заклинания уровня Expert

Regeneration

Затраты маны: 5

Expert: персонаж начинает восстанавливать свое здоровье стечением времени. Длительность – 1 час за каждое очко в умении Body Magic. Восстанавливается 1 HP каждую минуту, пока действует заклинание.

Master: восстанавливается 3 HP каждую минуту, пока действует заклинание.

Grand Master: восстанавливается 10 HP каждую минуту, пока действует заклинание.

Самое эффективное и практичное заклинание лечения. Затраты невелики, а результат уже на уровне эксперта весьма ощутим.

Cure Poison

Затраты маны: 8

Expert: излечивает отравление персонаж (Poisoned). Срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1 час назад за каждое очко в умении Body Magic.

Master: срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1 день назад за каждое очко в умении Body Magic.

Grand Master: нет ограничения по времени.

Hammer hands

Затраты маны: 10

Expert: персонаж, имеющий навык рукопашного боя (Unarmed Skill) получает бонус к точности удара.

Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: действует на всех персонажей с этим навыком.

Заклинания уровня Master

Cure Disease

Затраты маны: 15

Master: излечивает персонаж от болезни (Diseased). Срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1 день назад за каждое очко в умении Body Magic.

Grand Master: нет ограничения по времени.

Protection from magic

Затраты маны: 20

Master: вся группа получает защиту от состояний Poison, Disease, Stone, Paralyze и Weakness, получаемых из-за специальных магических атак противника. Длительность – 1 час за каждое очко в умении Body Magic. Защита дается от одной магической атаки противника за каждое очко в умении Body Magic.

Grand Master: теперь дается защита и от состояний Death и Eradication.

Flying Fist

Затраты маны: 25

Master: во врага летит волшебный кулак, наносящий урон в 30 + 1-5 за каждое очко в умении Body Magic.

Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Заклинания уровня Grand Master

Power Cure

Затраты маны: 30

Grand Master: лечит всю группу сразу, восстанавливая 10 HP +5 за каждое очко в умении Body Magic.

Магия Сферы Света

Заклинания уровня Normal

Light Bolt

Затраты маны: 5

Normal: выстреливает в противника лучом света, наносящим урон в 1-4 за каждое очко в умении Light Magic. Наносит двойной урон всем видам нежити.

Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

Destroy Undead

Затраты маны: 10

Normal: действует только против нежити, нанося урон в 1-16 за каждое очко в умении Light Magic.

Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

Dispel Magic

Затраты маны: 15

Normal: полностью развеивает все заклинания, наложенные на всех существ в поле зрения мага.

Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

Paralyze

Затраты маны: 20

Normal: временно парализует противника, делая его отличной мишенью для боевых упражнений. Длительность – 3 минуты за каждое очко в умении Light Magic.

Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

Заклинания уровня Expert

Summon Elemental

Затраты маны: 25

Expert: вызывает низшего элементаля света, который будет активно нападать на врагов. Длительность – 5 минут за каждое очко в умении Light Magic. Одновременно можно вызывать только одного элементаля.

Master: длительность – 15 минут за каждое очко в умении Light Magic. Одновременно можно вызывать до трех элементалей.

Grand Master: теперь можно вызывать уже 5 элементалей, причем это будут уже высшие элементали.

Day of the Gods

Затраты маны: 30

Expert: увеличивает все характеристики персонажей на величину, равную троекратному умению в Light Magic.

Master: увеличивает все характеристики персонажей на величину, равную четырехкратному умению в Light Magic.

Grand Master: увеличивает все характеристики персонажей на величину, равную пятикратному умению в Light Magic.

Заклинания уровня Master

Prismatic Light

Затраты маны: 35

Master: наносит одному врагу урон в 25 +1 за каждое очко в умении Light Magic. Действует только на открытой местности.

Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Day of Protection
Затраты маны: 40
Master: одновременно накладывает на всю группу заклинания Feather Fall, Wizard Eye и Air Resistance, Body Resistance, Earth Resistance, Fire Resistance, Mind Resistance и Water Resistance. Величина накладываемых заклинаний равна четырехкратному умению в Light Magic.
Grand Master: величина накладываемых заклинаний равна пятикратному умению в Light Magic.

Hour of Power
Затраты маны: 45
Master: одновременно накладывает на всю группу заклинания Haste, Heroism, Shield, Stone Skin и Bless. Величина накладываемых заклинаний равна четырехкратному умению в Light Magic.
Grand Master: величина накладываемых заклинаний равна пятикратному умению в Light Magic.

Sunray
Затраты маны: 50
Master: действует только на одного противника, нанося урон 20 +1-20 за каждое очко в умении Light Magic. Действует только на открытом воздухе.
Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Заклинания уровня Grand Master
Divine Intervention
Затраты маны: 55
Grand Master: полностью вылечивает всех членов группы от любых вредных состояний, восстанавливает все HP и SP. Можно применить только три раза за день. При каждом применении заклинания маг стареет на 10 лет.

Магия Сферы Тьмы

Заклинания уровня Normal
Reanimate
Затраты маны: 10
Normal: оживляет мертвого противника. Этот зомби будет драться с врагами группы, пока его не убьют или пока группа не покинет данную область. Здоровье зомби определяется по формуле "
Expert: теперь здоровье зомби равно 30 HP за каждое очко в умении Dark Magic.
Master: здоровье зомби – 40 HP за каждое очко в умении Dark Magic.
Grand Master: здоровье зомби – 50 HP за каждое очко в умении Dark Magic

Toxic Cloud
Затраты маны: 15
Normal: выстреливает в противника облаком яда, наносящего ранения в 25 +1-10 за каждое очко в умении Dark Magic.
Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

Vampiric Weapon
Затраты маны: 20
Normal: придает оружию качество "вампиризм" (каждый удачный удар по противнику передает владельцу оружия немного здоровья врага). Длительность – 1 час за каждое очко в умении Dark Magic.
Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Grand Master: эффект заклинания остается у оружия навсегда.

Shrinking Ray
Затраты маны: 25
Normal: уменьшает размер одного врага наполовину (в результате наносимый им урон группе тоже уменьшается наполовину). Длительность – 5 минут за каждое очко в умении Dark Magic.
Expert: уменьшает размер врага в три раза.
Master: уменьшает размер врага в четыре раза.
Grand Master: теперь заклинание действует на нескольких стоящих рядом врагов.

Заклинания уровня Expert
Shrapmetal
Затраты маны: 30
Expert: выстреливает веером пять кусков металла, каждый из которых наносит противнику урон в 6 + 1-6 за каждое очко в умении Dark Magic.
Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием, маг выстреливает семью кусками металла.
Grand Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием, маг выстреливает девятью кусками металла.

Control Undead
Затраты маны: 35
Expert: дает возможность командовать одним Undead-существом (любого вида). Длительность – 3 минуты за каждое очко в умении Dark Magic.
Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием, длительность заклинания – 5 минут за каждое очко в умении Dark Magic.
Grand Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием. Заклинание действует, пока группа не покинет данную область.



Pain Reflection
Затраты маны: 40
Expert: противник, сумевший нанести ранение персонажу, на которого наложено это заклинание, получает точно такое же ранение, что и персонаж. Длительность – 1 час + 5 минут за каждое очко в умении Dark Magic.
Master: заклинание действует сразу на всю группу.
Grand Master: длительность – 1 час + 15 минут за каждое очко в умении Dark Magic.

Заклинания уровня Master
Sacrifice
Затраты маны: 45
Master: убивает одного из нанятых вами NPC, полностью восстанавливая себе HP и SP, а также вылечивается от всех вредных воздействий. Однако ваша репутация серьезно пострадает.
Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Dragon Breath
Затраты маны: 50
Master: наносит врагу и всем, стоящим вблизи, ранения. Урон основной "цели" – 1-25 за каждое очко в умении Dark Magic.
Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Armageddon
Затраты маны: 55
Master: наносит сильные ранения всем существам на карте, включая и вашу группу. Наносимый урон равен 50 + 1 за каждое очко в умении Dark Magic. Заклинание можно применять только три раза в день на открытом воздухе, и оно сильно подпортит вам репутацию.
Grand Master: заклинание можно применять четыре раза в день.

Заклинания уровня Grand Master
Souldrinker
Затраты маны: 60
Grand Master: высасывает жизнь у всех врагов на карте и передает вашим парням поровну в качестве лечения. Количество высасываемой жизни равно 25 +1-8 за каждое очко в умении Dark Magic.

Дмитрий Смыслов

MechWarrior 3

Начну, как водится, с предупреждений, предостережений и всего прочего в этом роде - в общем, перестрахуюсь как смогу.

Во-первых, обращение к ветеранам MechWarrior'a. Нижеследующая информация предназначена в основном для тех, кто только открывает для себя мир Battletech. Искушенным игрокам с многолетним стажем она может показаться перечислением само собой разумеющихся прописных истин. Но господа, будьте снисходительны к новичкам. То, что для вас давно пройденный этап, для них – почти китайская грамота.

Теперь, информация для начинающих. Должен вас предостеречь, не ищите здесь абсолютную тактику, способную принести вам победу над любым соперником. Победа в MW складывается из множества факторов. Тут и опыт противников, и условия поединка (роботы, вооружение и т.д.), и тактика схватки, которая, кстати, может меняться прямо по ходу боя. В MW нужно думать, причем думать очень быстро. По ходу поединка опытный соперник не даст вам ни единой лишней секунды, за секунду можно слишком много сделать.

Это руководство предназначено для того, чтобы максимально облегчить вам процесс подготовки робота к битве, разъяснив предназначение некоторых видов оружия и снаряжения. Также, по мере возможностей, я постараюсь дать несколько практических советов по поведению на поле боя.

Тюнинг

Если хорошенько разобраться, то бой в MW является логическим завершением кропотливой работы по кастомизации робота на базе. Редко бывает, что конфигурация вооружения и оснащения, предлагаемая разработчиками, устраивает на все 100%. Если хотите, чтобы большинство игровых миссий и многопользовательских боев стало для вас не более чем легкой прогулкой, советую уделить волнующему процессу настройки робота достаточное количество времени. В противном случае вы рискуете бороться не с противником, а с непослушной и неудобной машиной, обрекая себя на постоянный проигрыш. Как говорится в бородатом анекдоте, "говорил же капитан: "Учи матчасть"". Что ж, этим и займемся.

Роботы

18 представленных в MW3 роботов делятся на 3 класса в зависимости от тоннажа: легкие (30-50 тонн), средние (50-75 тонн) и тяжелые (75-100 тонн). Внутри класса роботы делятся в зависимости от модели, скорости, вооружения и т. д. На врезке приведен полный перечень доступных боевых машин с перечислением их основных характеристик в начальном варианте.

После ознакомления с этим списком возникает вполне обоснованный вопрос: "Ну и что все это значит?". Не волнуйтесь, ничего сложного здесь нет. Разберемся по порядку. С массой, надеюсь, все ясно, это максимальный тоннаж носимого вооружения, боеприпасов, оборудования и брони. Выше этого значения ваш робот не потянет, как ни проси. ГОСТ – он и во Внутренней Сфере ГОСТ. Ходьба – это крейсерская скорость робота, то есть примерно 60-70% мощности двигателя (кнопки 6 и 7), бег – 100% мощности (кнопка 0). Особого внимания заслуживает тип внутренней структуры робота. Как видите, возможно 2 варианта: standard и endo-steel. В чем разница и каковы плюсы-минусы каждого из них? Немного теории.

Ваш робот поделен на 8 основных частей: голова, туловище (центр, правая часть, левая часть), руки (правая и левая) и ноги (так же). В каждой из этих частей есть определенное количество слотов, куда можно поставить оружие, оборудование и т.д. Все, что вы вознамеритесь разместить на своей боевой машине, характеризуется 2 параметрами: массой и размером (количеством занимаемых слотов). Так вот, возвращаясь к внутренней структуре. Стандартный вариант не занимает дополнительного места в недрах меха, но съедает достаточное количество тоннажа, в то время как endo-steel позволяет выиграть до 4-5 тонн веса за счет уменьшения свободного места.

Также выигрыш в весе достигается путем замены штатного двигателя на менее тяжелый, но, соответственно, менее мощный, что влечет за собой неизбежные потери в скорости.

Рассмотрим маневры с массой, местом и двигателем на примере моего любимого Thor'a, более известного, как клановский Summoner. В стандартной комплектации и с загрузкой вооружения по схеме Primary характеристики следующие: скорость 54/81, масса 67, внутренности – standard. Меняем структуру на endo-steel, получаем 3,5 тонны резерва. Далее двигатель. Изначально его мощность 350, правда, не знаю чего, лошадями язык не поворачивается назвать, пусть будет 350 единиц. Снижаем до минимальных 250. Получаем скорость 38,6/57,9 и дополнительные 9,5 тонн. В результате средняя скорость снизилась примерно в 1,5 раза, но выигрыш по массе составил 13 тонн. А 13 тонн, кстати, - это 2 клановские LRM20 и 120 ракет к ним, а если на броню перевести... Для справки, стандартное бронирование Thor'a - 9,5 тонн. По-моему, неплохое дополнение к начальному арсеналу, пусть даже и в ущерб скорости.

Однако может возникнуть проблема с местом. Здесь, опять же, помогают нехитрые маневры с движком. Еще чуть-чуть теории. На боевой робот ставится несколько типов двигателей в зависимости от их размера. Двигатель располагается в торсе и может занимать место, как только в центральной его части, так и в боковых. Причем в них агрегаты силовой установки помещаются строго симметрично, то есть, если в правой части движком занято 2 слота, то со столькими же придется проститься и в левой. По идее, это направлено на соблюдение баланса робота, хотя оружие можно хоть полностью разместить на одной половине, и никто и слова об износе гироскопов не скажет. Ну да ладно, вернемся в мастерскую. Все тот же Thor. Начальный двигатель Extra Light меняем на Standard. Получаем 4 лишних слота и жертвуем 7-ю тоннами. А что делать? Если где-то что-то прибыло, значит, где-то что-то убыло, против науки не попрешь.

Теперь несколько слов о наиболее ярких представителях каждого из классов. Для начала легкие машины. В чем их особенности? Легкие роботы не могут похвастаться сногсшибательным арсеналом и огневой мощью, но значительно опережают остальных по скорости и маневренности. Они идеальны для разведывательных целей и выманивания противника. С этой точки зрения бесспорным лидером является Owens. Его скорость позволяет с легкостью уходить от ударов более мощных и тяжелых, но менее расторопных соперников. Естественно, управление машиной, способной упасть после удара лазера, не говоря уж об автопушке или ракетах, требует немалой сноровки. Но благодаря своей маневренности Owens подчас становится не менее надоедливым и сложным противником, чем элементалы. Как-то, играя на Зоне, я был свидетелем того, как два таких робота ухитрились завалить Vulture. Не спорю, компьютеру до человека еще очень

далеко, но все равно не стоит недооценивать эти легкие машины - они способны доставить массу хлопот. Выбор легкого робота может послужить хорошим тренингом для оттачивания точности стрельбы в движении, при маневрировании (малая скорость при таком бронировании – верная смерть), а также для совершенствования командования вашей группой (большинство соперников придется уничтожать чужими руками).

Из машин среднего класса советую уделить внимание Bushwaker'у и Thor'у. На первом роботе вам предстоит пройти всю первую и, вполне возможно, часть второй операции, пока вы не захватите что-нибудь более презентабельное. Так что отнеситесь к процессу его кастомизации более чем серьезно. Thor, на мой взгляд, является наиболее приемлемым вариантом из средних машин, хотя может статься, что это просто личное предпочтение. Он обладает достаточной скоростью и маневренностью, имеет неплохую броню, снабжен прыжковыми двигателями, что делает его еще более сложной мишенью. Плюс ко всему вышеперечисленному на Thor'a можно поставить кучу оружия и оборудования, причем в такой подборке, что можно вести огонь практически непрерывно, не опасаясь при этом перегрева, но об этом позже.

Ну а если вашей излюбленной тактикой является "пру напролом", то один из тяжелых роботов – как раз то, что нужно. Здесь стоит выделить столь полюбившегося публике Timber Wolf'a, которого в MW3 окрестили Madcat'ом. Но поверьте, поменяв название, этот робот ни на толику не утратил своих боевых качеств. Но все так же остается наиболее явным "роботом для новичка", прощающим начинающему пилоту большую часть его ошибок. Добавьте к этому самый лучший баланс "масса-место-оружие-скорость" и вы получите практически идеальную боевую машину, способную при разумном управлении в одиночку разделаться с 3-4 тяжелыми соперниками. Если вы не слишком сильны в маневрировании с постоянным ведением огня по противнику, а предпочитаете создавать лишь видимость движения (20-30% мощности двигателя), или вообще стоите истуканом посреди хаоса схватки, то вам больше всего подойдет 100-тонный Daishi в комплектации Alternate B. 19 тонн брони, 2 PPC, 5 автопушек и несколько лазеров общим весом свыше 45 тонн послужат неплохим аргументом практически в любом споре.

Оружие

Определившись с выбором робота, самое время переходить к его вооружению. К вашим услугам 54 вида оружия, которое условно делится на 3 класса: энергетическое, огнестрельное и, традиционно выделяемые в отдельную категорию, ракеты.

Энергетическое оружие

К нему относятся лазеры и PPC, в книжном переводе ПИИ (протонноионный излучатель). Лазеры могут быть нескольких видов, исходя из различных условий. По дальности действия они делятся на ближние (small), средние (medium) и дальние (large). Также есть лазеры увеличенного радиуса действия, ER Laser, тех же 3 категорий, и пульс-лазеры (Pulse Laser) тех же трех категорий, которые стреляют пучком из двух лучей, наносящим противнику практически вдвое больше повреждений. Помимо лазеров к энергетическому оружию относится ПИИ, который в MW3 представлен только ER-вариантом. При выстреле это орудие посылает в цель мощный поток заряженных частиц, наносящий поистине катастрофические повреждения. Более чем серьезное оружие, эффективное в большом дистанционном диапазоне, но сильно греющее робот. Кстати, раз уж зашел разговор о перегреве, отвлечемся и разберемся с этим вопросом подробнее.

Выстрел из любого оружия влечет за собой выброс определенного количества тепла, которое распределяется по корпусу и внутренностям вашей боевой машины. У любого робота есть несколько температурных порогов. Когда превышается первый, звучит резкий сигнал предупреждения, второй – запускается аварийное отключение систем (которое можно остановить), третий – робот взрывается. Эти значения можно увеличить, оснастив робот радиаторами, отводящими тепло (подробнее в разделе "Оборудование"). И, тем не менее, вообще избавиться от нагревания невозможно. Сильнее всего греют энергетическое оружие, ракеты и крупные автопушки. Так что, устанавливая на робот десяток мощных лазеров, прикиньте, сколько времени будет уходить между залпами на его остужение, и стоит ли овчинка выделки. Теперь вернемся к оружию.

Исходя из всего сказанного выше, следует, что лазер это хорошо, ПИИ еще лучше, но в разумных пределах. Что же поставить, чтобы и врагу не повадно было, и себе проблем не создать? Наиболее приемлемый вариант – средний ER лазер. Он сравнительно легок и компактен, не создает много работы системе охлаждения и при этом является весьма грозным оружием. Возникает вопрос, а почему тогда не пульс-лазер? Все дело в специфике устройства и действия. Да, по мощности "пульс" получается эквивалентным почти 2 обыкновенным, но есть проблема. Если обычный лазер при выстреле сразу выбрасывает весь импульс, то у пульс-лазера этот процесс несколько затянут. Иными словами, если обычному лазеру хватает короткого нажатия на гашетку, то при использовании пульс-лазера ее приходится удерживать. Конечно, это удобно, когда собираешься заняться выжиганием по броне вражеского робота, но когда нужно за ним бежать, уворачиваться от ответного огня, да еще и приходится отслеживать прицелом не всегда предсказуемые перемещения цели... Тут уж лучше что-нибудь, что бьет моментально и с максимальной силой, потому что действовать приходится так: приблизился, поймал цель, выбрал момент, чтобы ударить наверняка, выстрелил, краем глаза успел насладиться зрелищем отлетающей брони, ушел от ответного удара, приблизился и т.д.

Отличнейшая вещь – ПИИ. Несколько залпов, следующие подряд, способны если не свалить врага на



землю, то уж точно лишить его ощутимого количества брони. Это единственное энергетическое оружие, имеющее отдачу, так что если оно размещено в боковой части торса или в руке, после выстрела дождитесь, пока робот вернется в исходное положение. В противном случае, следующий заряд уйдет "в молоко". Однако не стоит злоупотреблять этими пушками, тратя на их размещение все свободное место, потом примерно на треть их общей массы придется поставить радиаторов - жАра будет столько, что ой-ой-ой. Пара ПИИ вкупе с лазерами и ракетами малого радиуса составляют практически универсальную подборку вооружения для любой миссии или multiplayer'а.

Основным плюсом энергетического оружия является то, что к нему не нужно боеприпасов и, соответственно, пропадает опасность их взрыва (подробнее в разделе "Огнестрельное оружие"). Минусы: сильный нагрев и долгая перезарядка некоторых стволов. В принципе, это довольно универсальное оружие, без которого и робот выглядит как-то не так :).



Огнестрельное оружие

Этот вид вооружения, в основном, представлен автопушками. Сюда же относятся тяжелые пулеметы (M Gun), ружье Гаусса (Gauss Rifle) и огнемет (Flamer). Причем, если последние три вида не имеют внутренней градации, то выбор автопушек просто поражает своей широтой. Пушки подразделяются в зависимости от количества зарядов в залпе на AC2, AC5, AC10 и AC20. Отдельной статьей идут Ultra AC и LB-...X AC, обладающие большей скорострельностью, мощностью и точностью залпов. Если хотите оснастить свой робот этим чудом техники, то наилучший вариант – клановская Ultra AC10 с 2 боекомплектами. Потраченные 12 тонн с лихвой окупятся в первом же бою, когда тяжелые заряды будут практически разрывать соперников на куски. К примеру, трех-четырех точных очередей хватает для того, чтобы оставить без ноги средний робот. Для multiplayer'а вещь незаменимая.

Ружье Гаусса отличается значительным весом, медленной перезарядкой, небольшим боекомплектом и ураганной мощью, которая оправдывает все названные недостатки. Так что если ваша излюбленная тактика заключается в постоянном, быстром движении и маневрировании с нанесением редких, но более чем ощутимых ударов, то выбор, как говорится, очевиден.

Пулемет является неплохим средством против слабо защищенных целей вроде пехоты, транспортов и т.д. Во многих BT-книгах можно прочитать, как "огонь тяжелого пулемета буквально крошит броню с вражеского робота, обнажая беззащитные внутренние механизмы". Скажу сразу, не надейтесь. В игре M Gun - не более чем вспомогательное средство, которое и используется-то через раз. Нередко случается, что всего его боезапаса едва ли хватает, чтобы нанести сколько-нибудь ощутимый ущерб противнику. А транспорты и броневики и лазерами жечь можно в лучшем виде.

Огнемет используется исключительно для перегрева вражеской машины и ее аварийного отключения. В теории все выглядит более чем обнадеживающе, но практика, как всегда, очень далека от теоретических выкладок. Фактически использовать огнемет эффективно можно только в многопользовательской игре против соперника, который пожертвовал радиаторами в пользу дополнительного вооружения. Но поверьте, такие уникумы уже практически вымерли.

Напоследок о достоинствах и недостатках огнестрельного оружия. Самый большой плюс – оно не перегревает. При использовании этого вооружения вы можете быть спокойны насчет температуры реактора и неожиданного отключения систем. Но если есть плюс, то непременно где-то рядом притаился минус. Основной недостаток этой группы – потребность в боеприпасах, которые, мало того, что имеют обыкновение заканчиваться в самый неподходящий момент, так еще и могут сдетонировать при попадании в несущий их отсек, унося с собой в лучший мир все расположенное в нем оружие.

Ракеты

Ракеты делятся на группы по нескольким признакам: по радиусу действия на большого (LRM) и малого (SRM) радиуса; по количеству ракет в залпе на 5-ти, 10-ти, 15-ти и 20-тизарядные для дальней дистанции и на 2-х, 4-х и 6-тизарядные для ракет ближнего боя. Кроме того, существуют установки Streak SRM, которые отличаются бОльшим весом и, по большей части, клановским происхождением.

Здесь же можно найти столь полюбившийся народу NARC. Небольшой ликбез для тех, кто не в курсе. Сам по себе NARC не является оружием в привычном смысле, то есть его заряды не срывают броню, не жгут электронику и не перегревают врага. Но при этом бойтесь противника, вооруженного этой игрушкой. В чем принцип действия? При попадании в соперника вы вешаете на него компактный радиомаяк, который тот обречен носить на себе до самой, поверьте, весьма не далекой, кончины. Сигнал этого жучка позволяет навести любые ракеты и практически с любой дистанции. К примеру, обыкновенные SRM прекрасно захватывали "подсвеченную" цель на расстоянии почти 1 км. То есть основная задача при использовании NARC, подойти к врагу на расстояние выстрела под постоянным ответным огнем и попасть в него. После этого можете на форсаже уйти на безопасное расстояние и оттуда засыпать вражеский робот ракетами. Нужно только заранее позаботиться о достаточном количестве боеприпасов, и о том, чтобы на траектории не было препятствий, в противном случае ваши залпы будут уходить впустую.

Плюсы ракет очевидны: достаточная убойная сила, особенно на малой дистанции, практически постоянное попадание в цель, невозможность полного предотвращения удара. Недостатки аналогичны минусам огнестрельного вооружения: ограниченность и взрывоопасность боезапаса.

Группы оружия

Подобрать оптимальную конфигурацию вооружения – полдела. Немалой головной боли будет стоить группировка выбранных стволов. Что с чем соединить в группу, какой критерий взять за основу, сколько вообще нужно групп, чтобы доставить максимум хлопот противнику и, в то же время, не запутаться самому? На первый взгляд, эти вопросы могут поставить в тупик. Но на самом деле все очень просто. Группируйте по модели оружия, не ошибетесь. То есть соберите в отдельные группы лазеры, причем лучше с учетом дальности, ПИИ, ракеты, автопушки и т.д. У такой схемы практически нет минусов. Для примера обращусь все к тому же своему Thor'y. После нескольких не слишком удачных экспериментов я остановился на следующем боекомплекте: 2 ER Laser (M), 2 Streak SRM6 со 180 зарядами (по комплекту ракет на установку), 2 ER PPC и 2 Pulse Laser (S), все оружие клановское. В итоге, у меня получилось 4 группы. Принцип формирования и использования прост, 2 группы тяжелого и сильно греющего оружия (ПИИ и ракеты) и 2 группы лазеров, которые, по сравнению с ПИИ практически не перегружают систему охлаждения.

Как это работает в бою? С максимально возможной дистанции бью ракетами, а в момент их попадания в противника добавляю из ПИИ. Если не жалко, можно дать еще один ракетный залп, за это время установки уже успевают перезарядиться. Сближаюсь и начинаю работать ПИИ и средними лазерами. Против средних и тяжелых роботов такая связка действует великолепно, промахнуться крайне сложно (размер большой, а скорость и маневр не ахти), а мощности залпа хватает, чтобы броня крошилась на глазах. Хочется поэстетствовать, пожалуйста, есть пульс-лазер, выжигайте на здоровье. Им особенно хорошо убивать время пока перезаряжается остальное оружие и падает температура. Далее, прелесть этой схемы в том, что, имея 14 двойных радиаторов, успеваешь сделать 3 залпа "лазер-ракеты-ПИИ" прежде чем зазвучит сирена перегрева. Ну а тремя такими залпами вполне можно снести больше половины брони с торса среднего робота или, при соответствующей сноровке, оставить его без конечности.

Оборудование

Не пушками едиными жив воин MW. Помимо оружия на робот вешается масса всяческих полезных штучек, назначение которых максимально облегчить вам жизнь и, насколько возможно, приблизить победу. Список оборудования радует своим разнообразием, но, как водится, по-настоящему необходимо далеко не все. Отметим ключевые позиции.

Начать нужно с упоминания о вещи, которая должна обязательно стоять на вашем роботе, причем далеко не в единичном экземпляре. Имя ей Heat Sink. Это радиаторы, которые будут препятствовать перегреву вашей машины, ее аварийному отключению или, еще хлеще, взрыву. Расположение радиаторов никак не отражается на их эффективности, в расчет берется только их суммарная мощность. Так что можете распихать их куда угодно, только не скупитесь. От того, насколько эффективна система охлаждения, зависит, сколько времени вы сможете беспрепятственно вести огонь. Это особенно актуально, если вы отдаете предпочтение энергетическому оружию. Помимо обыкновенных, вы можете установить на робот сдвоенные радиаторы (Double Heat Sink), которые занимают в полтора раза больше места, но работают со вдвое большим эффектом.

Следующее обязательное устройство – CASE. Эта вещь служит своеобразным изолятором отсека робота. Основное его назначение - предохранять от повреждения соседние части корпуса при взрыве боеприпасов. Клановские машины, такие как Thor или Madcat, изначально оснащены CASE, на остальные его нужно ставить. Принцип установки прост, если в отсеке расположено что-нибудь, что может сдетонировать, не важно - ракеты, снаряды для автопушки или пулемета, там должен быть CASE.

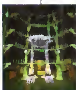
Следующая примочка не может быть названа обязательной, но статус настоятельно рекомендуемой завоевала по праву. Это прыжковые двигатели (Jump Jets). Думаю, не стоит разъяснять, что возможность прыгать существенно расширяет диапазон применения вашего робота. Во-первых, абсолютно не обязательно скрупулезно отслеживать рельеф местности. Мешающее проходу препятствие можно с легкостью перемахнуть, не теряя времени на поиск путей обхода. Во-вторых, что более важно, существенно увеличивается маневренность вашего робота. Из этого вытекает, что вы становитесь более сложной мишенью, а это не может не радовать. Прыгать можно на месте (J), вперед (Home), назад (End) и в стороны (Delete, PgDn). Жаль, разработчики не оставили возможности стрейфиться и разгоняться при движении по прямой. Теперь любое использование прыжкового двигателя подразумевает отрыв от земли. В принципе, это логически правильно, jump ведь как никак, но играть стало сложнее. Теперь не удастся резким скольжением уйти от ракетного залпа или ускориться до 250 км/ч. Но все равно, использование прыжковых двигателей вносит заметное разнообразие в тактический рисунок боя. Появляется возможность запрыгивать на препятствия, что вкупе с использованием ECM (о нем позже) служит прекрасным средством для устройства засад. А ракеты или очередь из автопушки, выпущенные в прыжке, обрушиваются не на корпус робота, а на его голову, плечи и руки, имеющие, по обыкновению, гораздо меньшее бронирование. Можно хорошенько разогнаться, открыть на бегу огонь, перепрыгнуть соперника, развернувшись в воздухе и продолжать поливать его беззащитную спину, пока он будет принимать приличествующее поединку положение. Минусом прыжков является их, как бы лучше охарактеризовать,... неспешность, что ли. Другими словами, пока вы будете гордо взмывать над полем боя, есть все шансы получить несколько порций чего-нибудь тяжелого и срывающего броню. Причем вся беда состоит в том, что этим тяжелым вы будете получать по ногам, а потеря ноги автоматически означает поражение. Также не стоит забывать, что после прыжка с ходу нужно снова набирать скорость. То есть еще некоторое время вы будете двигаться по инерции, но тяга двигателей при приземлении сбрасывается в 0. Не стоит злоупотреблять прыжками, если у вас ощутимые повреждения ног - любой такой маневр может оказаться последним. Никогда не тратьте энергию ускорителей до самого конца, оставьте небольшой запас, чтобы погасить скорость перед приземлением - это сбережет ноги робота.

Еще одна нужная вещь под названием AMS или, проще говоря, противоракетная система. При обнаружении на опасном расстоянии от робота вражеских ракет выстреливает специальные заряды, уничтожающие их на подлете. Есть возможность отключения этой системы, но не вполне понятно, зачем это нужно. Конечно, больше 4-5 ракет сбить не удастся, но и то хлеб. Достаточная эффективность достигается при установке 2 и более таких систем.

Следующее – MASC, устройство, позволяющее увеличить максимальную скорость движения. Однако, его установка целесообразна только на легких машинах. На остальных вы получите несколько потерянных тонн и плюс в скорости 5-7 км/ч, что, в принципе, не существенно.

В многопользовательской игре может сослужить неплохую службу система подавления радаров и установки помех ECM. При ее работе, используя также рельеф местности, есть возможность очень близко подобраться к сопернику, оставаясь невидимым для его радара. Ну а как показывает практика, мощный и неожиданный первый удар, особенно когда не совсем ясно, откуда и кем он нанесен, может выбить из колеи даже очень опытного противника.

Легкие роботы



Firefly
Максимальная масса – 30
Скорость ходьбы – 54.0
Скорость бега – 81.0
Внутренняя структура – standard



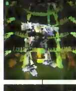
Owens
Максимальная масса – 35
Скорость ходьбы – 86.4
Скорость бега – 129.6
Внутренняя структура – standard



Puma
Максимальная масса – 35
Скорость ходьбы – 64.8
Скорость бега – 97.2
Внутренняя структура – endo-steel



Strider
Максимальная масса – 40
Скорость ходьбы – 64.8
Скорость бега – 97.2
Внутренняя структура – endo-steel



Shadowcat
Максимальная масса – 45
Скорость ходьбы – 64.8
Скорость бега – 97.2
Внутренняя структура – endo-steel



Blackhawk
Максимальная масса – 50
Скорость ходьбы – 54.0
Скорость бега – 81.0
Внутренняя структура – standard

Средние роботы



Bushwaker
Максимальная масса – 55
Скорость ходьбы – 54.0
Скорость бега – 81.0
Внутренняя структура – standard



Champion
Максимальная масса – 60
Скорость ходьбы – 54.0
Скорость бега – 81.0
Внутренняя структура – standard



Vulture
Максимальная масса – 60
Скорость ходьбы – 54.0
Скорость бега – 81.0
Внутренняя структура – standard



Cauldron Born
Максимальная масса – 65
Скорость ходьбы – 54.0
Скорость бега – 81.0
Внутренняя структура – endo-steel

Хорошая вещица и Targeting Computer. Принцип работы прост, как все гениальное. При наведении ваша цель автоматически “раскладывается на составляющие”: голову, руки, ноги, торс. Теперь достаточно только нажать соответствующую цифру на дополнительной клавиатуре. Выбранный участок вражеского робота непрерывно отслеживается, а вам нужно целиться в появившийся рядом с противником кружок. Далее все зависит только от ваших стрелковых навыков, компьютер сам вычислит точку прицеливания, исходя из вашего и противника направления движения и ускорения.

Броня

Бронирование в MW3 бывает 3 типов: обыкновенное (Armor), Ferro Fibrous (Armor FF) и клановское Ferro Fibrous (Armor FF (Clan)). Единицами брони являются неопределенные pts. Для каждого отсека боевого робота существует определенный максимум этих самых pts, который у каждого робота свой. Тонна брони каждого типа соответствует 16, 17 и 19 pts соответственно. Набрав брони на определенную массу, можно заняться ее распределением. Для головы, рук и ног нужно только определиться с числом pts, части торса придется бронировать с обеих сторон (то есть раздельно определить pts для груди и для спины). Можно заняться этим делом самому, а можно нажать Auto-Distribute Armor Points, и компьютер сам раскидает броню, пропорционально вместимости и значимости каждого из отсеков.

Если говорить о прочности, то, теоретически, картина следующая: обычная броня самая хилая, клановская самая крутая, просто FF – ни то, ни се. Установить достоверность этой информации экспериментально не представилось возможным, но, учитывая, что клановское оборудование практически всегда опережает аналогичное из Внутренней Сферы, нет причин ей не верить.

Советы

Настало время сделать серьезное, чуть усталое лицо и сказать: “Сынок, внимательно выслушай то, что я сейчас скажу, и запомни до конца жизни”, а после этого поделиться собственным опытом выбора робота и его кастомизации, чтобы подкрепить все вышесказанное конкретными примерами. Итак, начнем с выбора робота.

Эта проблема вряд ли встанет перед вами при прохождении игры, там придется воевать на том, что есть. А вот перед многопользовательской игрой к этому вопросу следует подойти более чем серьезно. Наиболее яркие представители каждого из классов указаны в начале статьи, теперь конкретика.

Если вы впервые оказываетесь за рычагами боевого робота, то берите Madcat. О достоинствах этой машины я уже писал, лишний раз повторюсь, что для новичка это то, что надо: толстая броня, мощный движок, куча пушек. Не покупайтесь на колоссальный тоннаж и габариты, как известно размер – не главное. В одной из последних миссий здоровый 100-тонный Daishi был без проблем вынесен 2 моими напарниками, причем ни один из них не получил каких-либо глобальных повреждений. В то же время, за пару миссий до той, те же два индивида в поте лица гонялись за легким Puma. Конечно, не стоит расценивать это как призыв пересаживаться на Firefly или Owens, нужно реально рассчитывать свои усилия, возможности и опыт. Самым приемлемым вариантом являются средние роботы клановского происхождения вроде Thor или Vulture. При неплохой скорости и маневренности, на них можно поставить достаточно оружия и брони.

Теперь о выборе оружия и его размещении. Не советую без должного опыта пытаться с нуля составить собственную схему вооружения, в 9 из 10 случаев подборка оружия будет не до конца эффективна. И в результате, либо вы будете чередовать ураганный огонь с долгими паузами для перезарядки, либо этот самый ураганный огонь будет так нагревать робота, что паузы будут уходить на его охлаждение. И то и другое, как понимаете, неприемлемо. Так что для начала возьмите за основу одну из существующих схем и просто откорректируйте ее, не внося глобальных изменений. Посмотрите, что получилось, оцените плюсы и минусы своего варианта, внесите дополнительные изменения. И так до тех пор, пока не будете полностью довольны результатом. А Instant Action является прекрасным полигоном для испытания своих шедевров.

Следующие советы предназначены тем, кто все-таки рискнул создать свою схему вооружения и оборудования. Сначала определитесь, что вам больше по душе - постоянный огонь по принципу “вода камень точит” или нечастые, но ощутимые удары. Если первое, то основную массу должны составить средние и ближние лазеры, пулеметы, пульс-лазеры. Если же второе, то чаще всего в вашем арсенале должны встречаться автопушки, ПИИ и ракеты. Не злоупотребляйте дальнобойным оружием. Помните, ближнего боя все равно не избежать, а весить ваш дальнобойный арсенал будет предостаточно. Кроме того, например, LRM эффективно применить на малой дистанции можно только при стрельбе прямой наводкой, причем желательно по неподвижной мишени.

Дело в том, что все ракеты имеют минимальное расстояние, с которого они реагируют на захват мишени, так что большая их часть, если не весь залп, улетят в никуда, не успев навестись.

При обилии энергетического оружия, особенно мощных единиц, вроде дальних лазеров и ПИИ, не забывайте о достаточном количестве радиаторов. Перегрев может привести к весьма плачевным последствиям, из которых аварийное отключение – самое меньшее.

Возьмите за правило: размещаете в отсеке боеприпасы - ставьте CASE. Весит и места занимает он немного, а соседние отсеки в случае сего будут вам очень благодарны. Так что, перестрахуйся и живи спокойно.

Не ставьте много оружия в руки. В бою они отлетают в числе первых, а терять из-за этого половину вооружения – непозволительная роскошь. Постарайтесь распихать все, что можно по корпусу, а остатки, если позволяет размер, засуньте в ноги. Руки загружайте в последнюю очередь, причем, чем-нибудь малозначительным, вроде ближних лазеров и пулеметов. А еще лучше, такую чепуху вообще не ставьте.

Соответствующим образом можно поступить и с броней. Если в руках нет ничего, кроме штатных внутренних механизмов, то на них можно вообще броню не тратить, оставив драгоценные pts на торс, голову и ноги. Кстати, голова боевого робота является ни чем иным, как кабиной водителя, так что именно голова бронируется в первую очередь, причем непременно по максимуму. Какой прок от тонн железа, защищающих руки и ноги, если передняя стенка мостика пробивается одной очередью из пулемета?

Если позволяет место, обязательно поставьте AMS и прыжковые двигатели. Первое избавит от части вражеских ракет, второе добавит прыти роботу, превратив вас в более сложную добычу.

Targeting Computer вряд ли пригодится как в игре, так и в multiplayer'е. Вещь то неплохая, но лучше использовать его для тренировки в Instant Action – со временем научитесь на глаз определять нужное упреждение. Тем более что в бою редко бывает время, чтобы определиться, куда лучше попасть. Здесь вообще попасть бы.

После окончания всех приготовлений можно смело выходить на поле боя. Уж что-что, а робот у вас выбран и оснащен вполне грамотно. Теперь будем учиться воевать.

Миссии

Грамотная и всесторонняя подготовка, это, конечно, хорошо, но сражения выигрываются далеко не в мастерской. Как говорилось в одной книге, "первый бой – это последний экзамен для любого воина". Приведенная ниже информация призвана по максимуму облегчить вам сдачу этого экзамена. Готовы? Начали.

MFB

Что отличает MW3 от предыдущих частей? Более прочные противники, среднее количество которых в расчете на миссию осталось практически прежним. Не ждите, что вражеский робот разлетится на куски после пары ракетных залпов. Здесь все решается только в ближнем бою. Из этого следует, что вам придется или довести до совершенства свою технику управления роботом, или бесславно погибнуть где-то в начале второй операции. Печальная перспектива, не правда ли? Но разработчики пошли навстречу игрокам, внедрив в игру MFB, (Mobile Field Base) - мобильную полевую базу. С ее появлением тыловая поддержка перестала быть лишь красиво отрисованным экраном ремонтного цеха, посещаемого между миссиями, она приобрела вполне конкретные очертания. Итак, помимо вас и ваших напарников на поле боя находятся 3 тягача технической службы. С их помощью вы можете прямо посреди миссии пополнить боекомплект и восстановить поврежденную броню. Теперь о том. как это делается.

Управление MFB осуществляется всего двумя кнопками, M и N. Клавиша M служит для выхода на связь с базой и отдачи необходимых команд, N устанавливает точку расположения базы. Развернуть MFB можно только в строго определенных местах на карте. Это могут быть как обыкновенные Nav-points, так и специальные MFB-points, что встречается гораздо чаще. Теперь о порядке действий. В начале миссии база находится в "свернутом" состоянии, видимо это маршевое построение. Жмем M и слышим голос техника, который сообщает, что он ждет указаний. Хорошо, что ждет - указывать мы любим. Одновременно с этим на радаре подсвечивается ближайшая MFB-point. Жмем M еще раз, это означает команду разворачиваться в этой самой точке. Слышим в ответ: "OK, lanceleader, transforming now" и ждем некоторое время. Тягачи расходятся, образуя треугольник, в центре которого на земле появляется мерцающий зеленый круг (как обозначение Nav-point). Для ремонта остается только подойти к этому кругу и заглушить двигатель (S). Далее все происходит автоматически. Тягачи разворачивают ремонтные леса, окружают ваш робот, видны всполохи сварки, слышен лязг железа. Через некоторое время тех сообщает, что ваша машина полностью восстановлена, загружена боеприпасами и может продолжать бой. Прекрасно, запускаем двигатель все той же S, и "покой нам только снится". Для того чтобы перенести базу на другую позицию, нажимаем M, отдавая команду свернуться, выбираем следующую точку (N) и вновь жмем M, командуя выдвигаться. По прибытии база трансформируется автоматически. Все более чем просто.

Теперь о нюансах обращения с MFB. Во-первых, ваши тягачи ничем не отличаются от остальной техники, участвующей в бою, следовательно, они уязвимы. Конечно, некоторая броня у них есть, но отталкиваясь от применяемых боевых единиц и вооруже-

Avatar
Максимальная масса – 70
Скорость ходьбы – 43.2
Скорость бега – 64.8
Внутренняя структура – standard



Thor
Максимальная масса – 70
Скорость ходьбы – 54.0
Скорость бега – 81.0
Внутренняя структура – standard



Тяжелые роботы

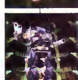
Madcat
Максимальная масса – 75
Скорость ходьбы – 54.0
Скорость бега – 81.0
Внутренняя структура – endo-steel



Orion
Максимальная масса – 75
Скорость ходьбы – 43.2
Скорость бега – 64.8
Внутренняя структура – standard



Sunder
Максимальная масса – 90
Скорость ходьбы – 43.2
Скорость бега – 64.8
Внутренняя структура – standard



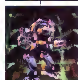
Supernova
Максимальная масса – 90
Скорость ходьбы – 32.4
Скорость бега – 48.6
Внутренняя структура – standard



Annihilator
Максимальная масса – 100
Скорость ходьбы – 32.4
Скорость бега – 48.6
Внутренняя структура – standard



Daishi
Максимальная масса – 100
Скорость ходьбы – 32.4
Скорость бега – 48.6
Внутренняя структура – standard



ния, зто практически ничто. Далее, помимо ремонтных функций, на MFB возложена задача по транспортировке захваченного оружия, боеприпасов и оборудования. Один тягач может принять на борт 300 тонн груза, следовательно, с потерей каждого из них ваши запасы сокращаются на треть. Список потерь определяется случайным образом, но в любом случае зто неприятно. Соответственно, MFB придется беречь, как зеницу ока. Не стоит посылать базу в следующую точку, пока не убедитесь в полной безопасности территории на всем пути следования. Помимо опасности для конвоя на марше, существует перспектива быть застигнутым врагом во время ремонта. Конечно, можно запустить двигатель, вступить в бой и отбиться, но вы уверены, что все будет именно так? Дело в том, что при зкстренном прерывании ремонтных работ ваш робот выходит от техников в том же состоянии, в каком он к ним попал. И не важно, что вы провели на базе достаточно времени, в MW3 нет постепенного восстановления повреждений и пополнения боезапаса, или полностью, или никак.

Ваша тактика применительно к MFB должна быть примерно следующей. При высадке на поле боя, первым делом разворачивайте базу. Первая ее точка совпадает с вашей стартовой позицией, так что особой опасности нет. Но перед тем как отдать соответствующую команду, советую перебрать все возможные точки расположения базы, чтобы иметь представление насколько придется зачистить территорию, для предоставления возможности последующего продвижения вашим транспортам. Далее продвигайтесь вглубь района операции, уничтожая противника. Убедившись, что местность очищена от врага, давайте команду техникам подтягиваться на новую позицию. Если вы далеко отошли от начального местоположения, не поленитесь выделить одного из напарников, для сопровождения конвоя. Для зтого выберите один из тягачей (W), а на экране управления отрядом кому-нибудь дайте команду защищать его (подробнее в следующем разделе). Дождавшись, когда сопровождающий пройдет примерно половину пути до текущего расположения базы, давайте MFB команду сворачиваться и выдвигаться. К тому времени, как техники будут готовы к движению, ваш напарник как раз будет рядом. Этот маневр позволит сзкономить время, которое, в противном случае, сопровождающий простоял бы на месте, ожидая, когда тягачи начнут движение на новую позицию.

Если появляется хотя бы некоторое подозрение на опасность для конвоя, бросайте все и идите навстречу. Помните, роботов и оружие можно захватить в бою, ваши напарники, даже в случае уничтожения их машин, никуда не денутся, а вот тягачей у вас всего три и пополнений не предвидится. А главное в бою что? Правильно, крепкий тыл. Тылом в данном случае выступает именно MFB, так что не бросайте технарей на произвол судьбы, дороже выйдет.

Группа

Вряд ли ошибусь, если предположу, что найдется совсем немного людей, способных в одиночку выполнить все четыре операции на Транкиле. Но именно для того и существуют боевые друзья, чтобы помочь в трудную минуту. Но дружба дружбой, а в MW3 они имеют вполне определенный статус ваших подчиненных. А подчиненными, как известно, принято руководить. Инициативный подчиненный, зто конечно неплохо, но общее командование должно присутствовать в любом случае. Значит, будем учиться командовать.

Управление вашей группой выведено всего на 9 клавиш: 1 для командного меню, 5 для команд и 3 для выбора подчиненного. Как зто выглядит на практике. Открываете командный зкран (F11), выбираете одного или нескольких напарников (1-3), отдаете нужную команду (F6-F10). Как я уже говорил, всего возможно 5 указаний: атаковать вашу цель (F6), защищать вашу цель (F7), следовать за вами (F8), стоять на месте (F9), ремонтироваться на базе (F10). Все зти команды можно отдавать определенному ведомому с помощью горячих клавиш, предварительно, конечно, выбрав его (W). В принципе, смысл всех команд вполне ясен, можно только добавить, что при защите воин постоянно следует за своим подопечным, а сохранение позиции подразумевает нахождение в одной точке с возможностью открытия огня, как только противник приблизится на расстояние выстрела. После уничтожения цели при команде атаковать и окончания ремонта на базе напарник автоматически возвращается к вам, выполняя "следуй за мной".

Помимо вышеперечисленных команд, группе можно указать следовать в определенную точку, атакуя врага на своем пути. Делается зто следующим образом. Сначала переключаете радар в режим мини-карты (Shift+R). Затем входите в командное меню (F11). Отмечаете на карте в левом верхнем углу точку назначения группы, к ней от надписи "Target" протянется красная линия. Кнопками 1, 2, 3 назначаете напарников, которые должны следовать в зту точку и нажимаете F6 (атаковать). Командный зкран сменится основным видом, и вы сможете наблюдать, как ваши подчиненные, сломя голову, кинутся выполнять приказ. Что ж, завидное рвение и дисциплина, а зто радует.

Точно также отдается команда защищать определенную территорию: отмечается точка на карте, нажимается F7 (защищать). Дойдя до места, напарник останется там, атакуя приближающиеся силы противника.

Относительно практического применения двух этих схем могу сказать только, что чаще всего используется передвижение с атакой. В зтом случае группа постоянно движется к намеченной точке, лишь отвечая на атаки врага, но не ввязываясь в бой. При зтом ваши роботы не успевают получить каких-либо заметных повреждений, а времени выигрывается достаточное количество.

Как видите, при умелом управлении, ваши напарники могут стать грозной силой. Причем, если они и не добьются выдающихся успехов в очередной атаке, то хоть выиграют время или послужат щитом, прикрывая ваш отход к базе. Кстати, о базе. Не стесняйтесь после очередной стычки послать особо потрепанных личностей подремонтироваться. Да, на зто уйдет определенное количество времени, но и блицкрига от вас никто не требует. А выходить на поврежденных роботах против свежего противника чревато. Конечно, даже если вашего напарника и взорвут, самого водителя вы не потеряете, и даже есть шанс, что сами сможете закончить схватку и выйти победителем. Но вот робот подбитого ведомого будет потерян безвозвратно. И может статься, что последние миссии придется выполнять в сопровождении пары Strider'ов или Shadowcat'ов. А против даже нескольких средних роботов, не говоря уж о все чаще встречающихся Annihilator'ов и Orion'ов, зто не аргумент. Так что берегите напарников и, в особенности, их технику.

Кабина

Я понимаю, что теория может быть крайне занудной и не всегда ясно, зачем вообще вам что-то объясняют. Не спорю, активные действия куда интереснее, но потерпите еще немного, не было сказано ни единого слова о вашем рабочем месте, кабине боевого робота в интерпретации MW3. Так что перейдем к ориентации в приборах и индикаторах, расположенных в ней. Идем по часовой стрелке, начиная с левого верхнего угла. Там расположен радар.

Как известно, информация при грамотном использовании может стать страшным оружием. Если знаешь расположение противника, его численность и направление его движения, существенно уменьшаются шансы выскочить прямо стволы парочки тяжелых роботов. Главным источником подобной информации для вас станет именно радар. У него не-

сколько режимов работы (Alt+R) и отображения информации (Shift+R), а также 2 варианта дальности охвата. Радиус охвата может быть 500 метров или 1 километр. Режим работы может быть активным (зеленый радар) или пассивным (желтый радар). Причем пассивный режим действует только при минимальном радиусе. Вследствие этого, естественно, снижается количество поступающей информации, но вражеские роботы не могут засечь вас по радарному излучению. В принципе, назначение этой функции не совсем понятно. В одиночной игре нет смысла сужать радиус действия радара, так как здесь главное получить как можно больше информации о противнике, и надеяться, что ваше присутствие станет для него неожиданностью, на мой взгляд, несколько недальновидно. А в multiplayer'е, где изначально доступно все оборудование, можно поставить на робот ECM и добиться того же результата, не ограничивая себя маломощным радаром.

Гораздо больший интерес представляет смена типов отображения информации. При этом радар может иметь как привычный вид (круг с направляющими и разноцветными точками), так и вид мини-карты. Последний режим несравнимо удобнее в силу того, что вы сразу получаете представление о рельефе местности на предстоящем пути и можете, исходя из этого, проложить оптимальный маршрут. Кстати, именно этот режим используется для отдачи приказа из командного меню на продвижения вашей группы в определенную точку.

Также вы можете вывести на весь экран карту сектора, в котором проходит ваша миссия. Достоинства такого обзора те же, что и у мини-карты: возможность представить стратегический расклад миссии, прикинуть маршрут к целям, исходя из рельефа и т.д. Только настоятельный совет, не увлекайтесь лицезрением района боевых действий с высоты птичьего полета. Стратегия стратегией, но и том, что происходит прямо под носом забывать не надо.

Далее по списку идет навигационная шкала, или по-простому, компас, которая располагается по центру в верхней части экрана. В принципе, это только дань традиции, из серии "раз вы сидите в боевой машине, значит, должно быть что-то, что обозначает навигацию и ориентирование". Ну, пусть будет компас.

В правом верхнем углу расположен список вашего вооружения, чуть выше которого находятся часы, показывающие, сколько времени прошло с начала миссии. Само собой, именно список вызывает наибольший интерес. Он разделен на 2 поля: в верхнем перечень бортового вооружения, в нижнем – оборудования. Оружие в списке расположено в согласно группировке. Указывается наименование каждой пушки, а для огнестрельного оружия и ракет далее следует цифра, указывающая количество оставшихся зарядов. По списку можно перемещаться, как перебирая отдельные единицы вооружения (Enter), так и группы ([и]). Вы вольны назначить тип ведения огня для каждой из групп (\): вся группа залпом, каждая пушка по очереди или постоянно одна пушка. Если заканчиваются боеприпасы, оружие повреждено или потеряно, его название меняется с зеленого на желтый.

Ниже расположены 2 шкалы: спидометр и индикатор заряженности прыжковых двигателей. Если первый интересен постольку поскольку, то показания второго должны вызывать ваш живейший интерес. Каждый раз, прежде чем нажать J или Home, бросьте взгляд на этот датчик, возможно, вам не хватит мощности для следующего прыжка.



Теперь правый нижний угол и индикатор повреждений вашего робота. Эта информация может отражаться как в 2D, так и в 3D. Переключение между режимами производится клавишей D. В последнем случае вы видите трехмерное изображение вашей машины, которое окрашивается красным в зависимости от ущерба, причиненного различным частям вашего робота. Красиво, но не функционально. На такой проекции заметны только существенные повреждения, а в бою необходимо иметь максимально возможную информацию о состоянии того, на чем воюешь. С этой точки зрения, лучше всего первый вариант 2D. Он представляет собой схематическое изображение робота, разделенное на 8 сегментов, по количеству основных частей машины, контуры которых меняют окраску в зависимости от степени поврежденности данного отсека. У 2D есть еще один вариант представления информации, в виде диаграммы, но она, на мой взгляд, сложна для оперативного восприятия. Хотя некоторые воюют именно с таким индикатором.

В левом нижнем углу находится такой же индикатор для текущей цели. В принципе, о нем можно сказать все то же, что и об индикаторе повреждений вашего робота, за исключением того, что для переключения режимов используется Ctrl+D.

Ну, и последнее по счету, но не по значимости – индикатор уровня внутренней температуры робота, расположенный у левого края экрана. Для того чтобы стала ясна его важность, приведу цитату из книги Роберта Торсона "Путь кланов". "...Никогда, даже если ты на поле боя, и машина врага у тебя на прицеле, и все идет как надо, и у тебя в голове отличный план действий, и на борту еще полный боекомплект, – никогда, НИКОГДА, слышишь, ты не должен забывать про датчик перегрева. И про остальные датчики тоже. Но датчик перегрева – главнейший. ... Для тебя нет ничего проще, чем обездвижить грозную боевую машину, сделать мишенью для врага или даже взорвать ее и себя с ней заодно. Для этого надо ПРОСТО ЗАБЫТЬ О ДАТЧИКЕ ПЕРЕГРЕВА". Не думаю, что смогу лучше разъяснить роль и место этого прибора в бою. Лучше разберемся, как с ним обращаться.

В разделе "Энергетическое оружие" уже упоминалось о трех температурных порогах каждого робота. Напомню, что при превышении первого звучит сирена предупреждения, которая никак не мешает продолжать сражение, скорее только действует на нервы, второго – запускается программа аварийного отключения систем, тут уж приходится принимать

меры (о них далее), третьего – робот взрывается, и, как понимаете, в этом случае вы бессильны что-либо сделать. Но не переживайте, что вам придется постоянно быть привязанным к температуре систем. Рассмотрим типичную ситуацию. Вы на протяжении некоторого времени ведете плотный огонь по роботу противника, и он уже еле держится на ногах. Однако ваш компьютер уже начал отсчет времени для принудительного отключения систем. Но ведь победа так близко, хватит всего пары выстрелов, и временная кома вам совершенно не нужна. Для этого есть возможность на свой страх и риск отменить аварийный shutdown, нажав O. На первый раз все обойдется, но температура все равно будет расти, неотвратимо приближаясь к критическому значению третьего порога. Надеюсь, в ваши планы не входит бесславная гибель вследствие взрыва перегревшегося робота. Тут есть два варианта действий. Первый, позволить роботу отключиться и остыть при этом, став легкой мишенью для врага или упустив почти добитого соперника, а может и то, и другое. Второй, воспользоваться системой мгновенного охлаждения, нажатием F сбросив температуру до нормы. Но, как известно, хорошего много не бывает, и использовать данную примочку можно только несколько раз за весь бой, причем на MFB запасы антифриза не пополняются, а жаль. Так что рассчитывайте усилия и возможности, а датчик охладителя находится правее “термометра”, поглядывайте.

В заключение несколько слов о прицеле. Одно из новшеств, то, что он, в отличие от предыдущих частей игры, теперь не изменяет форму, если для следующего выстрела вы выбрали ракеты. Меняется только его цвет, но все привычно: основной – зеленый; синий, если цель недосягаема для выбранного оружия; желтый при наведении огнестрельного и энергетического оружия; красный при захвате цели ракетами. Довольно полезное нововведение, zoom прицела. Теперь вам не нужно увеличивать все изображение на основном экране, теряя ориентацию в пространстве и периодически натыкаясь на препятствия, которые просто не видны при таком обзоре, теряя на этом драгоценные секунды и калеча машину. В MW3 масштаб основного вида остается прежним, а приближается только небольшая область картинки вокруг перекрестия прицела. Такой режим вполне сгодится для подробного осмотра окрестностей, атаки противника с максимального расстояния или снайперской стрельбы в бою на средней дистанции. Предположим, вы решили не бездумно разнести робот вашего соперника, а сначала лишить его рук, потом брони на торсе и ногах, а покончить с врагом метким выстрелом по кабине. Нет проблем, включайте zoom и глумитесь на здоровье. Причем такой режим может быть задействован как постоянно, так и только при удержании определенной кнопки, выбор за вами.



В бою

Ну вот, вроде бы и все, пора переходить к разговору о поведении непосредственно на поле боя. Чтобы лишний раз не повторяться, скажу только, что успех сражения зависит не от ваших индивидуальных действий, а от умения скоординировать собственные усилия с возможностями ведомых и технической поддержки. Что делать, командовать и отвечать за группу подчиненных гораздо сложнее, чем действовать в одиночку или выполнять чужие команды. Помимо точной стрельбы и быстрого передвижения придется думать, причем думать быстро, анализируя постоянно меняющуюся обстановку, перебирая варианты поведения, отсеивая проигрышные и принимая единственно правильное решение в сложившейся ситуации. Учитывая же то, что я уже рассказал о многом, что косвенно имеет отношение к тактике боя, остановлюсь только на том, что звучит впервые.

Для начала, внимательно слушайте брифинг. Помимо основных целей предстоящей миссии, на нем иногда дается информация о предположительных силах противника. Глядя на карту, прикиньте маршрут движения и порядок выполнения поставленных перед вами задач. Продумайте схемы вооружения - собственную и напарников. Вряд ли вам пригодятся LRM при прохождении второй операции, там все бои происходят в замкнутых пространствах пещер, где не всегда хватает места для эффективного использования этого оружия.

Появившись на поле боя, сразу отдайте команду бригаде техников разворачивать базу. На это уходит некоторое время, так пусть уж лучше это будет самое начало миссии, когда враг еще далеко, и можно без суеты организовать тыловую поддержку, чем думать об этом, уходя из-под огня противника. Запомните, вы всегда должны иметь под рукой готовых к работе ремонтников. Так что не забывайте, закончив ремонт, дважды нажать на M, чтобы ваши техи снова развернули базу до прибытия следующего робота.

Разобравшись с базой, переключите радар в режим мини-карты, так воевать гораздо удобнее.

После этого с командного экрана отдайте всей группе команду следовать за вами, без этого ваши напарники так и останутся топтаться в стартовой точке. Да и вообще, управлять группой по ходу миссии лучше именно из командного меню, так как в этом случае вы сразу получаете список напарников и возможных команд, и всегда есть возможность изменить свой выбор. В то время как при переборе дружественных сил нажатием W можно легко проскочить нужного воина, потеряв на повторном выборе кучу времени.

Теперь переберите все видимые цели, отметив для себя количество вражеских роботов и их класс. Наметьте приоритеты для атаки и начинайте выдвигаться.

Кстати, помните, что я говорил о передвижении группы с атакой? Чаще используйте такой способ перемещения. Именно такая тактика является выигрышной в первой миссии четвертой операции, когда требуется до определенного момента уничтожить вражеский транспорт, находящийся в другом конце карты. При этом нужно прорваться через несколько групп легких и средних роботов. В одиночку эту задачу выполнить практически

невозможно, так как к моменту прибытия на место, в лучшем случае, вы потеряете львиную долю брони. А так, посылаете вперед всю группу, ждете некоторое время и следуете за ними. Большинство врагов пойдет за вашими напарниками, не обращая ровным счетом никакого внимания на вас. Пока ваши напарники связывают боем оборонительные силы клановцев, под шумок разносите транспорт и можете спокойно присоединяться к сражению. Выполнение оставшихся задач – тело техники.

Кроме того, что такая тактика является выигрышной в этой конкретной миссии, ее можно назвать наиболее приемлемой и для остальных заданий. В чем состоит основная проблема при передвижении с группой? В вашем построении: вы идете впереди, остальные следуют за вами. Вследствие этого противник замечает вашу машину раньше остальных, и именно на вас обрушиваются его основные удары. При этом напарники не всегда атакуют именно вашего соперника. Далее в зависимости от ситуации: вы побеждаете, но при этом получаете кучу повреждений, или вообще погибаете. И то, и другое, как понимаете, нехорошо. А так, пускаете вперед ведомых, они завязывают бой, а ваша миссия – методично отстреливать врага, внимание которого зациклено только на тех, кого он увидел первыми, то есть на ваших боевых друзьях. Вы спросите: "А что мешает противнику переключить огонь на вас?". Да, в принципе, ничего, кроме AI. Попав под перекрестный огонь и человек-то не всегда может принять правильное решение относительно дальнейших действий, что уж о компьютере говорить. В результате, при ситуации, когда нам не досталось противника, сначала выносите самого сильного из вражеских роботов, потом уже вдвоем с освободившимся напарником – второго по мощности, ну а разобраться вчетвером с одним роботом, это практически тренировка на точность стрельбы. Если противников поровну, выносите своего, поверьте, вы управитесь раньше всех, и действуйте по вышеописанной схеме. Ну а если вы столкнулись с превосходящими силами противника, действуйте по ситуации, в такой драке военная наука бессильна.

Не стесняйтесь отступить для ремонта. Лучше на время показать противнику спину, тем более что преследовать вас он не станет, и отремонтироваться, чем героически сгореть в истерзанном роботе под ударами практически не поврежденного соперника. Периодически проверяйте состояние ваших подчиненных и направляйте их на ремонт. Не пожалейте пяти минут на "освежение" группы - потом не придется сетовать на нехватку напарников и техники, потерянной из-за вашей спешки.

Трофеи

Настало время разобраться с последним вопросом – разбором боевой добычи. Действительно, не за идею же воевать, тем более против превосходящих сил противника. У него ведь и склады, и заводы, и поддержка, а у вас только небольшая группа да собственные таланты. И при этом нужно заботиться о своих роботах и их вооружении. А где достать оружие в тылу врага? Правильно, у самого врага. Так что после боя внимательно просматривайте список того, что удалось отвоевать.

Деление списка следующее: сначала роботы, за ними пушки, потом боеприпасы, в конце оборудование и броня. Могу угадать ваши эмоции: "Блин, сколько всего! Так, это мне надо, это тоже, без этого просто не выживу, это не слишком надо, но в хозяйстве пригодится. Сколько там всего места? 900 тонн? Да куда столько? Ой, а это что за пушка? ОК, в кучу. Ну, вроде все. Место еще осталось? У-у-у, да тут на целую армию хватит. На фига так много? Ну ладно, вроде ничего не забыл. Где тут next mission?" За дословность не ручаюсь, но общий смысл, думаю, передал верно. Действительно, как пройти мимо возможности поставить на свой робот то, что несколько минут назад чуть не превратило его в металлолом? Но отключите эмоции и задействуйте серое вещество. На самом деле 900 тонн это совсем немного. Конечно, пока вы действуете в одиночку или только с одним напарником, их вполне хватает, но когда нужно о вооружении трех партнеров, которые не особо думают об экономии патронов, ситуация меняется на диаметрально противоположную. Вам катастрофически не хватает места. Приходится несколько раз подумать, прежде чем взять лишний лазер или комплект ракет. Для того чтобы не попасть в такую ситуацию или хотя бы не довести ее до масштабов серьезной проблемы, не поленитесь прочитать следующие советы.

Заботу о месте в тягачах и собственном душевном спокойствии начните со схем вооружения. Не стоит перебарщивать с огнестрельным оружием. Не спорю, оно весьма эффективно, но ему постоянно требуются боеприпасы, которые, в свою очередь, занимают немало места. Не то чтобы я призывал к тотальному отказу от такого оружия, просто делайте свои схемы смешанными.

Далее, определитесь, какое оружие используется вами чаще всего. Именно его запасы и нужно периодически пополнять. К примеру, на каждом из роботов вашей команды стоит по несколько средних лазеров, зачем же вам тогда куча AC20 или еще чего-нибудь такого? Но при этом и не нужно бить рекорды по количеству конкретных моделей на душу населения. Поверьте, по 5-6 штук каждого наименования наиболее ходовых пушек вполне хватит.

Иная ситуация с боеприпасами. Вот здесь как раз хороший запас никогда не помешает. Может статься, что в районе текущей операции не окажется подходящих ресурсов. Как результат придется перекраивать текущее вооружение отряда. Причем, запустив снабжение, можно оказаться в ситуации, когда придется оборудовать роботы чем попало, лишь бы стреляло.

С оборудованием поступайте так же, как и с оружием. Не нужно заниматься накопительством, по 3-4 действительно полезных предмета, вроде AMS или Targeting Computer, вполне хватит. Не стоит только экономить на радиаторах и прыжковых двигателях, их всегда должно быть даже чуть больше, чем нужно.

А как определить, сколько и чего действительно вам нужно? Все просто. Прикиньте, сколько и чего потребуется, чтобы с нуля оснастить средний робот, и получите примерный размер необходимых запасов.

Относительно запасов брони могу посоветовать просто забирать весь возможный ее объем, пока нет проблем с местом. К моменту их появления у вас будет достаточный запас для всего отряда.

Теперь о трофейных роботах. Здесь советы давать бесполезно, этот вопрос каждый решает в зависимости от собственных пристрастий. Кому-то нравятся легкие, но быстрые роботы, кому-то неповоротливые тяжеловесы, переубеждать не имею права. Но рецепт, в принципе, следующий: "дают - бери". Оставлять на поле боя захваченного робота можно только в том случае, если его придется взять вместо более защищенного, быстрого или еще какого-нибудь в зависимости от вашей стратегии. Само собой, не нужно менять Madcat'а на Firefly, особенно, если вы заканчиваете 3 операцию. Но при этом учтите, что нерадивому напарнику, потерявшему в бою свою машину, придется дать новую, так что имейте парочку в запасе.

* * *

Вот и подошел к неизбежному, а для кого-то и долгожданному, концу мой рассказ о MechWarrior 3. Искренне надеюсь, что он поможет вам разобраться, если не во всех тонкостях, то где-то близко к этому.

Напоследок посоветую не ограничиваться только компьютерной игрой - вселенная Battletech гораздо больше. Попробуйте познакомиться с настольными и карточными играми, почитайте книги этой серии, не пожалеете. ▲

Родион Романович

Dungeon Keeper II

Как известно, чтобы эффективно играть в стратегии, надо хорошо знать матчасть. Чтобы играть и побеждать в Dungeon Keeper II, надо знать ее в совершенстве. К этому нехитрому выводу мы пришли в процессе игры довольно скоро; вполне вероятно, что с подобной необходимостью столкнется любой другой игрок, продираясь через дебри Single-player.

Вашему вниманию предлагается гайд, где подробно рассмотрена матчасть плюс сообщаются некоторые сведения большей или меньшей очевидности об особенностях планировки базы, поведения монстров, действии магии и т.д.

Комнаты

Каждый этап в сингле DK II начинается с построения подземелья практически "с нуля". В большинстве случаев полномочия главного архитектора игра оставляет за вами. Итак, рассмотрим каждую "комнату" в том порядке, в каком их желательно строить. Хотя, конечно, рецепт этот ни в коей мере не может претендовать на звание догмы, ибо - сколько людей, столько мнений (да еще можно помножить зто количество на число особенностей каждого из 20+ зтапов сингла). Но, тем не менее...

Portal

На количество монстров, которые могут прийти к вам через Портал, наложено ограничение. Поэтому выгодно найти 2 или даже 3 Портала, если позволяет география уровня.

Lair

Предназначение этой комнаты очевидно из названия - любой монстр из пришедших к вам через портал первым делом устремляется в Логово. И бывает очень недоволен, если не обнаруживает там достаточно свободной площади для обустройства своего жилища. Кроме того, в Логове монстры отдыхают и зализывают полученные раны. Так что стоит сразу прикинуть, сколько монстров может поступить к вам на данном этапе, и соответственно рассчитывать размеры Lair. Полезно также оставить вокруг него немного свободной земли для возможного расширения площади. Эффективность Lair не зависит от наличия стен, поэтому для него, в принципе, пригодна любая свободная земля.



Hatchery

Инкубатор, источник свежей (живой) курятины. Про эту комнату полезно знать то, что некоторые виды монстров (любящие поесть) клюют только на Инкубатор не меньше определенных размеров. Это актуально, скажем, в случае с Bile Demon'ом. Во всяком случае, размеры 7x7 клеток должны удовлетворить любые гастрономические потребности. Также путем наблюдения легко установить, что курятник появляется только на каждые 6 клеток, образующих прямоугольник, поэтому желательно строить Hatchery геометрически правильной конфигурации.

Dark Library

Библиотеку нужно строить как можно стремительней, ибо привлечение Магов есть одна из наших первоочередных задач. При постройке обязательно выбирайте помещение как минимум с двумя стенами, т.к. их наличие увеличивает эффективность данной комнаты. Знайте, что каждому Магу нужно одно рабочее место (полка с книгами), и немедленно реагируйте на сообщение о недостаточной площади. Исследуемые заклинания и находимые вами Specials также требуют места, поэтому лучше сразу обеспечить потенциально необходимую площадь.

Training Room

Местный спортзал, где монстры "вырастают" максимум до 4 уровня. Для этого помещения также важна правильная конфигурация и наличие стен. Тренажер ставится на определенное количество клеток, примите зто во внимание при увеличении Training Room. Помните, что за тренировки ваших людей с вас взимаются деньги, поэтому не стоит накачивать тех монстров, которых вы, предположительно, в скором времени сбросите обратно в портал.

Torture Chamber

Именно наличие этой комнаты привлекает в ваше войско небезызвестных Mistress. Там, в Пыточной, захваченные вами враги быстро осознают свою неправоту. Для пытаемого вражеского монстра или героя есть два пути: умереть, раскрыв предварительно известную ему информацию о карте, либо перейти на вашу сторону. Если вы желаете добиться последнего эффекта, не забываете периодически подлечивать испытуемого, дабы он внезапно не отбросил коньки. Кроме того, этой комнатой можно воспользоваться в целях укрощения восставших монстров. Помните, что наличие стен увеличивает количество пыточных мест.

Workshop

После построение Мастерской к вам начинают прибывать тролли, лучшие в игре работники. В этой комнате производятся все ловушки, двери и гардпосты. Изделие хранится там до тех пор, пока его на заберет имп для установки на указанную позицию. Размеры комнаты пропорциональны количеству существ, вкалывающих там одновременно. Кстати, на роль работников подходят не только тролли, но и Bile Demon'ы. Важно наличие стен.

Treasury

Эту комнату стоит возводить на том зтапе развития, когда кромка вокруг Dungeon Heart не вмещает всего накопленного вами золота. При рациональных расходах и успешной разработке золотых жил вы сталкиваетесь с такой ситуацией довольно скоро, поэтому небольшую Сокровищницу можно возвести и в начале этапа. Стены и взаиморасположение квадратов для Treasury не существенны.

Casino

Только здесь монстры смогут отдохнуть после тяжелого трудового дня, полного убийств и кровопролития. После посещения казино взаимопонимание между вами и монстром резко улучшается. Если вам жалко золота, переставьте переключатель в этой комнате на значок "$", и тогда ни один посетитель не выиграет ни гроша в кости или рулетку. Время от времени в Казино случается Jack Pot - зто своеобразное событие; наблюдать за Казино в зтот момент очень забавно.

Prison

Стойте Тюрьму перед началом боевых действий. Притаскиваемые туда в бессознательном состоянии враги могут быть умерщвлены голодом (превращаются в скелетов), удерживаемы



в заключении (кормите их цыплятами) или сброшены в Пыточную. Размеры Тюрьмы определяйте сами, помня, что переполненная пленниками камера может быть ими разломана, и тогда они вырвутся на свободу. Тюрьму можно запереть на засов, тогда импы перестанут таскать туда поверженных противников.

Graveyard

Притаскиваемые на Кладбище тела поверженных врагов некоторое время разлагаются в безымянных могилах, накапливаясь в нужной концентрации. А потом на запах появляется Вампир. Его привлечение - единственное предназначение Graveyard.

Temple

Храм - многофункциональное заведение. Основной его функцией является получение новых, более крутых монстров путем пожертвования старых, уже ненужных ;) . Кроме того, запущенный в храм монстр тут же умиротворяется и проявляет согласие с вашей политикой. Также можно пожертвовать богам золото и предметы, что обычно влечет за собой некие положительные зффекты. Попробуйте разные сочетания, зто будет небесполезно. А еще - Храм привлекает Dark Angels...

Combat Pit

Гениальное нововведение! Сброшенные в Combat Pit монстры, вступая в конфликт, способны повысить свой уровень до 8-го. Подходят для этой цели, как свои бойцы, так и плененные вражеские. Не забывайте лечить тех и других, а лишившихся чувств вовремя отправляйте на отдых, иначе они загнутся; впрочем, можно попробовать из слабых монстров набрать материал для привлечения вампиров.

Guard Room

Комната нужна для защиты завоеваний революции от гнусных посягательств врага. Стройте ее на границе и помещайте туда ребят поподвижнее. Они будут охранять рубежи до тех пор, пока не проголодаются или не пойдут за деньгами. Бывает, что после отлучки монстр не возвращается на боевой пост - в таком случае окажите ему посильную помощь.

Wooden Bridge

Мост через воду или лаву. Впрочем, над лавой он долго не живет, ибо деревянный.

Stone Bridge

Не страдает от присутствия лавы, но и стоит дороже. Не забывайте, что мост можно продать, когда по нему бегут враги...

Двери

Из дверей имеет смысл рассматривать только Magic и Secret Door, да и то вкратце. Первая дверь может быть разрушена лишь с помощью магических атак, обычные для нее безвредны; также во время атаки она стреляет по нападающим fireball'ами. Secret Door невидима для вражеских монстров (анвлогична стёне), пока кто-нибудь не откроет ее в их присутствии; такие двери часто лучше сразу запереть (клик левой кнопкой мыши). Про двери, пожалуй, все.

Ловушки

Здесь мы рассмотрим только те ловушки, которых не было в первой части игры; действие прочих мало изменилось. Помните лишь, что на большей части зтапов грамотно поставленные ловушки сильно облегчат вам жизнь; не стесняйтесь зкспериментировать. Самая очевидная комбинация – Sentry Traps, упрятанные за Barricade, Freeze или Gas Trap. Остальное несложно додумать...

Barricade – На некоторое время просто задерживает нападающих; за баррикадами можно располагать стрелков.

Sentry Trap – Автоматические пушки, стреляющие по обнаруженным в пределах видимости врагам. Причиняют небольшие повреждения, но в достаточном количестве составляют хорошую защитную силу; полезны также при осаде противника.

Fear Trap – Ловушка, отпугивающая некоторых существ (в основном импов) и обращающая их в паническое бегство. Используется преимущественно для защиты рубежей от территориальных посягательств других хранителей.

Trigger Trap – Будучи активированной, запускает цепную реакцию, охватывающую целую серию ловушек.

Fireburst – Очень мощная ловушка, при контакте с врагом определенный радиус вокруг нее накрывает взрывом. Пригодна для нейтрализации целых отрядов противника.

Spike Trap – Наступившего на нее недруга больно протыкает выскакивающими лезвиями. Череда таких ловушек в длинном коридоре способна порядком потрепать вражеский отряд.

Freeze Trap – Попавший под ее действие объект временно замораживается; пока он неподвижен и беззащитен, вы можете делать с ним все, что душе угодно.

Монстры

Монстры, как известно, преимущественно приходят через портал, привлеченные теми или иными условиями, созданными в вашем подземелье. Однако монстр как пришел, так может и уйти, если окажется, что обстоятельства в подземелье не соответствуют его чаяниям. Причиной ухода может послужить невыплата зарплаты, скудное пропитание или недовольство коллегами. Об зтом отдельно. Натянутые, мягко говоря, отношения, имевшие место между некоторыми монстрами в первом DK, теперь ликвидированы – все монстры довольны друг другом и просто счастливы быть вместе. Ненавистнические тенденции могут появиться лишь в том случае, если вы введете в состав своей армии "бывших" героев. Но и тогда до драки дойдет не раньше, чем кто-либо из бойцов взбунтуется и выйдет из повиновения. Тогда на него набросятся все ближайшие монстры, а вы должны будете укрощать его в Пыточной.

Если контролируемые вами порталы исчерпали свой лимит по монстрам, а вы недовольны составом последних, цинично сбросьте нежелательных монстров обратно в портал; на их место придут другие.



■ Dark Angel идет за зарплатой

Imp

Как и ранее, основная рабочая сила; теперь импы генерятся с помощью маны (заклинание Create Imp) и потом постоянно расходуют небольшое ее количество для поддержания жизни. Создание каждого следующего импа обходится дороже, чем предыдущего. С импами еще вот какая штука: по умолчанию имп работает со скоростью лишь в 79% от возможной; если вы сами направите его на задание, эффективность возрастет до 89%; шлепок прибавит к ним еще 10%.

Специальные свойства: Haste, Teleport.

Goblin

Бойцы начального уровня; хороши своей покорностью, а в больших количествах составляют неплохую ударную силу. Могут также использоваться для разведки, ибо быстры.

Требуется: Lair.

Firefly

Муха – идеальный разведчик, по собственной инициативе совершает облет неисследованных территорий. Вселившись в нее, вы и сами можете слегка заняться разведкой; это бывает очень полезно.

Требуется: Lair.

Troll

Второй по значимости трудяга в подземелье; работая в Workshop, производит заказанные вами ловушки и двери. Повышая его уровень в Training Room, вы увеличиваете скорость его работы. Как боец используется только в отсутствии альтернатив.

Требуется: Lair, Workshop.

Skeleton

Появляется после смерти в Тюрьме любого гуманоидного существа (а также при применении заклинания Summon Skeleton, которым владеют Dark Angels). Любит нести охрану в Guard Room и является хорошим дозорным, ибо не спит, не ест и не требует денег. Однако в схватке довольно быстро рассыпается кучкой костей и восстановлению не подлежит.

Требуется: Prison.

Salamander

Хорошие, сильные бойцы, не боящиеся лавы. Вселяясь в них, удобно совершать диверсии, поскольку они обладаю завидной скоростью перемещения.

Требуется: Lair, Training Room.

Специальные свойства: Spit, Fireball.

Rogue

Вор хорош тем, что может пробираться почти невидимым в стан врага, подбирая к дверям отмычки и воруя бесхозное золото. Очень хороший объект для заклинания Possess Creature, но как боец оставляет желать лучшего. Кстати, ваше-то золото тоже можно посчитать бесхозным...

Требуется: Lair, Casino.

Специальные свойства: Invisible, Pick Locks, Steal Gold.

Dark Elf

Это ваши снайперы; Темные Эльфы очень хорошо видят в темноте и метко стреляют. Отличная дистанционная поддержка армии. Вселившись в Эльфа, вы можете пострелять по дальним мишеням.

Требуется: Lair, Guardroom.

Специальные свойства: Arrow, Knives, Guided Bolt.

Warlock

Колдуны – прирожденные исследователи, основные работники Библиотеки; благодаря им вы получаете и совершенствуете новые заклинания. Чтобы исследования шли быстрее, отправляйте их в Training Room. Warlock'и неплохи и в бою – поливают врагов fireball'ами и подлечивают бойцов (себя тоже не забывают).

Требуется: Lair, Library.

Специальные свойства: Fireball, Firebomb, Heal Creature.

Bile Demon

Развитый Bile Demon весьма опасен для врагов; кроме Утренних Звезд, болтающихся на его рогах, поражает оппонентов ядовитым газом, сам же имеет к нему иммунитет и не боится Gas Traps. В свободное время захаживает в Workshop и может заменять там Троллей. Патологически прожорлив и поспать не дурак; очень трепетно относится к размеру Hatchery. На мой взгляд, самый прикольный монстр в подземелье.

Требуется: Lair, Hatchery, Workshop.

Специальные свойства: Gas Cloud, Gas Missile.

Mistress

Ну, про эту подругу давно все сказано. Высокая скорость, бесстрашие и сила делают из нее одного из лучших бойцов в подземелье. На 4-м уровне разучивает заклинание Lighting и тогда превращается в ходячий электрический стул. Любит пытать и быть пытаемой; не удивляйтесь, увидев, как она добровольно взбирается на колесо в Torture Chamber.

Требуется: Torture Chamber, Lair.

Специальные свойства: Lighting, Freeze, Hail Storm.

Vampire

Весьма загадочная личность; его боевые свойства требуют дополнительного изучения. Вампир появляется на кладбище, когда там скопится достаточное количество хорошенько подразложившихся трупов (около 5-6). На высоких уровнях развития получает массу полезных заклинаний. Неубиваем, после "смерти" превращается в стаю летучих мышей и в таком виде покидает поле боя. Ненавидит монахов, ибо это единственные из героев, способные уничтожить его навсегда. Может работать в Библиотеке.

Требуется: Graveyard.

Специальные свойства: Slow, Drain, Raise Dead, Hypnosis.

Black Knight

Лучшие специалисты по ближнему бою. Рыцарь 8-10-го уровня – это просто танк, перед которым беспомощны лучшие бойцы врага. Собрав дивизию (ну, может, что поскромнее), популярно объясните врагам, что такое Курская дуга.

Требуется: Lair, Combat Pit.

Dark Angel

В Single Темные Ангелы появляются уже под конец, но вы успеете оценить ужасающую мощь этих существ. Можно считать Dark Angel'а (по силе) карликовым Horned Reaper'ом. Кроме меча, он вооружен тремя мощнейшими заклинаниями; может, например, призывать на помощь скелетов; его Hail Storm косит врагов как комбайн.

Требуется: Lair, Temple.

Специальные свойства: Disruption, Hail Storm, Summon Skeleton.

Horned Reaper

Ну что тут сказать? Активируйте заклинание Summon Reaper, и вы увидите все сами. Уточню лишь следующее: Horny неубиваем, но действует лишь строго определенное время; им нельзя управлять, его нельзя больше разводить и воспитывать, в него нельзя вселяться. Еще он порой проявляет непроходимую тупость, не желая идти в нужном направлении. В таком случае загрузитесь и вызовите его еще раз. До 14 миссии его можно вызывать лишь раз за этап, да и то не каждый этап предоставляет эту возможность.

Жертвоприношения

2 Mistress = 1 skelleton
2 Skeleton = 1 dark elf
2 Dark Elf = 1 Troll
2 Troll = 1 Warlock

2 Warlock= 1 Goblin
2 Dark Knight = 1 Vampire
2 Vampire = 1 Bile Demon
2 Bile Demon = 1 Rogue
2 Rogue = 1 Salamander
2 Salamander = 1 Dark Mistress

Попробуйте также жертвовать героев...

Герои

Читая информацию про героев, не забывайте, что любой из них может оказаться на вашей стороне (за исключением Lord of the Land, King of the Realm и Stone Knights). Поэтому будет вдвойне полезно знать в лицо своего врага – вдруг он станет другом?

Dwarf

Чуть более, чем "геройский" аналог импа. Может прорывать тоннели в породе и приводить за собой других героев. С топором в качестве оружия не представляет из себя практически никакой угрозы; влезьте в шкуру Bile Demon'a и посмотрите, как любопытно с ним можно разделаться. Лучшее применение убитому Дварфу – быть приманкой для вампира на Кладбище.

Giant

Эти медлительные, неповоротливые товарищи представляют угрозу лишь для одиноких монстров. Они, как и саламандры, спокойно относятся к лаве; могут бросать импов; более ничем особенным не выделяются. Гигантов полезно включать в состав своей армии – они живучи и могут долго отвлекать на себя противников.

Guard & Royal Guard

Стражники, окружающие Lord'ов или дежурящие в Guard Rooms и коридорах, - довольно слабые противники, хотя и способны поражать цель на достаточно большом расстоянии (по сравнению с другими адептами ближнего боя).

Wizard

Практически то же самое, что "наш" Warlock – в бою предпочитает дальние дистанции; может работать в Библиотеке. Не упускайте случая заполучить к себе Wizard'a.

Thief

Воры, приходящие поодиночке или в компании героев, почти не опасны. На всякий случай, смотрите лучше за вашими ценностями, держите их под замком.

Elven Archer

Эльфийская Лучница или Темный Эльф – разница только в убеждениях. Но ведь это недолго изменить, не правда ли?

Knight

Это "светлый" коллега нашего Dark Knight. По слухам, он обладает даже чуть более мощной броней; боец из него в любом случае преотличнейший – в переполненной Prison всегда отдавайте ему приоритет.

Monk

Святые отцы, несмотря на мирную внешность, прекрасные бойцы, хотя и дерутся всего лишь кулаками. Зато против undead'ов они бьются с удвоенной силой, а владение заклинаниями Heal Creature, Haste Creature, Armour и Self Heal делают их грозными противниками и полезнейшими союзниками.

Fairy

Вот уж не подумаешь, что за столь нежным обличьем скрывается столь грозный противник! Феи 4-го и выше уровня владеют магией Lighting (Thunderbolt) и летают с высокой скоростью – это помогает им держать противника на расстоянии и обрабатывать его, не давая к себе прикоснуться. Впрочем, в случае чего, феи не брезгуют и ближним боем, хотя здесь они довольно слабы.

Lord of the Land

Тот же, в сущности, рыцарь, только большой и сильный. С виду. На практике же отдает концы на удивление быстро, давая Horny возможность завладеть очередным кристаллом.

King of the Realm

Вот это более-менее достойный противник; дерется двумя мечами, но это помогает ненадолго.

Stone Knights

Эти два добрых молодца встретятся лишь на последнем этапе; вы успеете их как следует рассмотреть, пока Horny будет заботиться об их здоровье.

Магия

Магии, применяемой монстрами, мы уже коснулись. Теперь поговорим о спеллах, используемых игроком в "стратегическом" режиме.

Sight of Evil

Своим злым глазом вы можете ненадолго заглянуть в любой уголок карты. Бывает небесполезно при разработке стратегического плана или поиске Specials.

Create Imp

Это очевидно. Создать импа. Напоминаю, каждый последующий имп обойдется дороже предыдущего.

Possession

Проникнув в шкуру своего монстра, можно натворить немало добрых дел. Любителям "от первого лица" рекомендуется особо.

Thunderbolt

Несмотря на грозное название, очень слабая магия. Ее можно применять к слабым вражеским бойцам (или к тем, кого вы желаете немного задержать) на своей земле, либо к испытуемым в Torture Chamber. Молнией очень здорово глушить вражеских импов, претендующих на вашу территорию.

Heal

Лечить можно: своих бойцов на поле боя или в Combat Pit, а также врагов, только что заброшенных в Torture Chamber (дабы они не скончались раньше времени). В отсутствие противника не стоит тратить ману на лечение, ибо ваши монстры сами выздоровеют после хорошего сна или обеда.

Call to Arms

Этому спеллу не найти замены, когда надо собрать всех работоспособных бойцов в одном месте (у вражеского Dungeon Heart или в замке Лорда, например). Заклинание накладывается любую так или иначе доступную область карты, после чего монстры устремляются к появившемуся знамени. Его можно переставлять с места на место (левый и правый клик); деактивация – правый клик на самом флаге или левый – на его перечеркнутом изображении в интерфейсной панели.

Tremor

Это заклинание, в основном, применяется для ослабления укрепленных вражеских стен, после чего ваши импы смогут срыть их гораздо быстрее. Падающие сверху камни временно обращают в бегство всех попавших под "град" существ; повреждения причиняет незначительные, но при избытке маны может использоваться как атакующее средство против больших отрядов врага.

Create Gold

Генерирует золото в указанной точке (лучше всего подойдет Treasury, поскольку лежащее на земле золото не считается вашим; а импы – пока сообразят, что к чему...), расходуя ману в бешеных количествах. Очень пригодится на бедных золотом этапах.

Turncoat

Спелл временно переводит на вашу сторону вражеского бойца, находящегося на вашей же территории. С его помощью можно вселять раздор и смятение в ряды противника, применяя на наиболее сильных героях или монстрах.

Inferno

Взрыв, задевающий всех существ в определенном радиусе; весьма эффективен против сплоченных группировок противника.



Combat Pit: Black Knight vs. Mistress

Chiken

О, это вещь! Временно обращает врага в цыпленка; а уж если цыпленок встретится с голодным Bile Demon'ом... Используйте на сильнейших оппонентах.

Summon Reaper

Что ж, тут все ясно. Вызванный Horny затевает резню всех встречных и поперечных, помогая вам сильно сократить численность армии оппонента. Берегите Reaper'а для самых критических моментов, потому как возможность созерцать его вы имеете, как правило, не больше одного-двух раз за миссию.

Прохождение

Миссия 1.
"Warcry" – Smilesville.

Main Objective: Убить лорда Антониуса.

Sub Objectives: Построить 5x3 Lair и 3x3 Hatchery.

"Тренировочный" уровень. Копаете в любом из понравившихся направлений (лучше все же на запад или юг) и строите там указанных размеров Логово и Инкубатор. Один раз с севера появятся дварфы, а потом вы выйдете на лежбище лорда Антониуса. Чик-чик - и он мертв.

Миссия 2.
"Enchantments" - Sing-Song.

Main Objective: Добраться до шкуры лорда Дариуса.

Sub Objectives: Построить Library и использовать Warlock'ов для исследования спеллов; тренировать монстров в Training Room.

Неправдой будет сказать, что этот уровень хоть сколь-нибудь сложнее предыдущего. Постройте требуемые Library и Training Room. Чтобы маги быстрее вели исследования, им полезно потренироваться, хотя на данном этапе это не столь актуально. Здесь вы откроете для себя заклинания Create Imp и Lighting. Воспользуйтесь ими и убедитесь, что это хорошо! Лорд Дариус с немногочисленными приспешниками скрывается на севере.

Миссия 3.
"Greed" – Ramshackle.

Main Objective: Свести лорда Auaricious'a в могилу.

Sub Objectives: Собрать все золото на уровне, чтобы выманить лорда из убежища.

Поставить Sentry Traps и Wooden Doors для защиты подземелья.

Говорить об особенных сложностях в рамках этой миссии также не приходится. Лорд, чье имя я не решаюсь написать по-русски, - мужик, в общем, неплохой, но уж больно любит золото. Это его и погубит. Стоит добыть все золото на уровне, как он сам придет под наши ворота. Дабы оказать достойную встречу, постройте Workshop. Пусть пришедшие тролли сварганят дверь и пару Sentry Trap. Поставьте их на стратегически выгодных позициях (хотя, если честно, лорд охотно загнется и так). После этого выкапывайте остатки золота. Все. Лорд ваш.

Миссия 4.
"Snipers" – Shadygrove.

Main Objective: Доберитесь до места дислокации лорда Людвига и заберите у него кристалл

Sub Objectives: Найти и захватить Guard Rooms. Провести отряд бойцов в форт лорда

Развивайте подземелье обычным способом. На востоке и западе вы вскоре обнаружите пустующие Guard Rooms, чуть позже найдете еще одну на севере. Там же расположен второй портал. Справа и слева по краям карты лежат весьма полезные Specials - каждый из них делает level up на всех миньонов. Подождите, пока соберется максимальное количество монстров, и активируйте эти Specials. Если поищете, найдете еще два; их использование взбодрит ваших импов и поможет разогнать туман войны. Собрав достаточную армию (в основном это будут Dark Elf'ы), прорывайтесь на север через левый и правый фланги. Лорд Людвиг уже ждет вас.

Миссия 5.
"Fear" – Elmshadow.

Main Objective: Проложить путь к жилищу лорда Константина и уничтожить его.

Sub Objectives: Найти и захватить Prison, поставить скелетов себе на службу.

Сей этап не имеет особых изюминок. Золота на нем предостаточно, поэтому не ленитесь строить мосты и копать, копать - из пяти присутствующих здесь Specials два довольно полезны: Heal All (используйте во время решающей битвы) и Locate Hidden Realm (используйте немедля). На юго-востоке от Dungeon Heart находится тюрьма. Захватив ее и начав брать пленных, вы получите в свое распоряжение скелетов. Они не знают страха и упрека, а посему без колебаний разрушат Fear Traps на востоке. За ними скрывается подлый лорд Константин, замочить которого вам не составит большого труда. Выманивайте его на свою территорию и молнией, молнией! А впрочем, как вам будет угодно.

С этого уровня начинаются развилки. Для начала посетите секретный уровень и поиграйте там в гольф (кроме шуток). А потом - выбирайте этап сами: либо "Rout" – Sweetwater, либо "Beseiged" - Sweetwater. В любом случае, можно загрузить последний saving и попытаться словить двух зайцев по очереди.

Миссия 6а.
"Rout" – Sweetwater

Main Objective: Перехватить и убить лорда Айронхелма, прежде чем он убежит через портал героев.

Sub Objectives: Пленить героев. Пытать их, чтобы узнать местоположение портала героев.

Ну-с, вот и первая миссия, где предстоит слегка понервничать. Не расстраивайтесь, если не пройдете с первого раза, это получается далеко не у каждого. Итак. Здесь впервые появляется Torture Chamber, чем грех не воспользоваться. На этом этапе предстоит пытать так, как, пожалуй, ни на одном другом. Пытайте безжалостно всех, кто только попадет к вам в тюрьму - вы узнаете массу ценной информации (в частности, на этапе раскиданы 11 Specials, узнать расположение которых предстоит путем пыток). Первый же замученный белый маг откроет местопребывание лорда Айронхелма; и все бы ничего, но вот лорд каким-то образом почуял свою близкую кончину, и теперь хочет свалить домой через портал. Вам дается несколько минут на развитие, а потом начинается обратный отсчет. Времени - 40 минут. Не теряйте их даром. Для начала обрадую: портал, способствующий пополнению вашей армии, вы найдете далеко не сразу. Он находится далеко на западе, чуть к северу; его расположение, скорее всего, вам выдадут под пыткой. До той поры увеличивайте армию за счет освобожденных троллей (есть к западу такая комната) и скелетов (запытать всех вы все равно вряд ли успеете).

Не забудьте построить Dark Library достаточной площади, чтобы поместились все найденные Specials, а то потом замучаетесь искать их по всему уровню. Стычки с героями, которых здесь - как собак нерезаных, при рациональном подходе к вопросу помогут вам увеличить опытность бойцов (и не забывайте пытать пленников!). Здесь, кстати, можно заполучить

в свою армию Mistress (придут через портал), что будет небесполезно. Минут за 15 до окончания миссии бросайте все побочные дела и начинайте активно прокапываться к лорду. Мерзавец сидит на самом севере и только и ищет, как бы удрать. Этого произойти не должно. Заходите к лорду с правого фланга - там никудышная защита. Как только вы сломаете дверь в его резиденцию, он сам выйдет навстречу судьбе.

Миссия 6б.
"Beseiged" – Sweetwater.

Main Objective: Взять штурмом замок лорда Ironhelm'а и убить его.

Sub Objectives: Пленять и перевербовывать слуг лорда. Попытаться найти скрытый путь к замку.

Задача миссии та же, что и в предыдущем случае; только теперь лорд Айронхелм никуда не бежит, а окопался в своем замке и считает себя в безопасности. Это он зря. Особенность данного этапа в том, что портала здесь нет по определению. Вам предоставляется уже готовое подземелье и несколько верных миньонов. Собирать основные атакующие силы придется с помощью пыток попавших в ваши сети героев. Эти милые люди будут лететь на сияние Dungeon Heart в течение всей миссии, как мотылек на свечу, успевайте только перебрасывать их из Тюрьмы в Пыточную. Чтобы перевербованные бойцы были довольны и упитанны, постройте на свободной площади Lair и Hatchery (если вам лень искать и расчищать место, можете продать Guard Rooms, все равно толку от них почти никакого). Активно стройте мосты и раскапывайте породу - на этапе запрятано несколько Specials (для вас особенно ценен Increase Level). Переконвертировав десяток-другой героев, начинайте пробиваться к отдыхающему на юге лорду. Если вам хочется добраться до его шкуры через "тайные пути", упоминаемые в брифинге, слегка копните справа от подземелья - оттуда можно пробить длинный коридор через весь уровень к самой цитадели Айронхелма. Как только обнаружите на юго-востоке маленькую Тюрьму, приготовьтесь навестить хозяина. Впрочем, можно напасть и через центр, это как вам будет угодно. Лорд не особо вышел ростом, поэтому для его устранения десяти лучших ваших бойцов хватит с головой.

Миссия 7.
"Caverns" – Emberglow.

Main Objective: Избавиться от "огненного" лорда Зигмунда и армии его Гигантов.

Sub Objectives: Пересечь пещеры Гигантов. Аккуратней с расплавленной лавой.

Миссия скорее нудная, чем сложная. Первая бяка заключается в том, что вокруг вашего Dungeon Heart полно непробиваемой породы. Помочь себе вы сможете единственно путем захвата готового уже подземелья сразу на востоке. Лезущих к вам рыжих Гигантов снимать проще простого (они будут лезть в течение всей миссии, но сделано это только для разминки, серьезно напакостить они не способны). Дождитесь, пока у вас наберется 3-4 гоблина, и вперед! Помогайте им магией. Кстати, захват удобней осуществлять с двух сторон - через уже имеющийся коридор и мост, который вы построите сами. Мост, правда, деревянный, но секунд на 30-40 его хватит - для ваших стремительных импов этого более, чем достаточно. Кстати, мосты вам далее придется строить очень часто; следите, чтобы в момент возгорания там не было ценных, упитанных монстров. Активней пользуйте саламандр, им лава нипочем. Можете сами вселиться в одну из них и разведать местность. Один из близко расположенных Specials откроет вам путь на шутейный этап, именуемый "Duckshoot". Не проходите мимо, оцените юмор разработчиков!

Вскоре дальше на востоке откроется вход в населенную Guard Room; сломив сопротивление охранников, производите захват коридоров в произвольном порядке, ибо рано или поздно все равно попадете в гости к закаленному огнем (и мечом) Зигмунду. Впрочем, еще до этого на вас выбегут штук шесть Гигантов, которым приказано "остановить вас любой ценой". Не выйдет. Сам лорд сидит в изолированных номерах на дальнем востоке от центра карты, спрятавшись за крепкой дверью; перекиньте к нему мост, сокрушите дверь. Подождите, пока мост сгорит. Поставьте следующий, пошире, и сбрасывайте десант. Зигмунд даже пикнуть не успеет.

Миссия 8.
"Aftermath" – Snapdragon.

Main Objective: Захватить заброшенное подземелье хранителя Данте и вырезать лорда Титуса.

Sub Objectives: Найти и захватить все разрозненные комнаты, истребив охраняющих их Wizard'ов.

Этап заставляет поднапрячься в первые 15 минут, а потом все должно пойти без сучка и задоринки. Как следует отдизайнить свое подземелье вам не удастся, ибо неряха Данте все уже сделал за вас. Комнаты разбросаны в страшном бардаке вокруг вашего Dungeon Heart; захватывайте их малым ходом, стараясь беречь жизни бойцов. Начните с Lair сразу на севере от Dungeon Heart, а потом продвигайтесь на запад и восток. Какие-либо тактические премудрости здесь не обязательны, просто проявите последовательность и не торопитесь. Доставьте себе удовольствие, установив контроль над всеми имеющимися комнатами. Обязательно овладейте Dark Library на востоке и Torture Chamber на западе; вы получите в свое распоряжение три полезных Specials и трех Mistress, которых снимете с пыточных колес. Лорд Титус обитает на крайнем севере и никуда от вас не денется; по совести говоря, он просто сопляк. Захватив разрушенный Dungeon Heart перед его логовом, наведите мосты и начинайте атаку. Впрочем, апартаменты лорда доступны также с запада и востока.

Миссия 9.
"Ambush" – Silverstream.

Main Objective: Напасть на лорда Vos'а, когда он будет пересекать свое королевство.

Sub Objectives: Попытаться захватить аутпосты героев, расположенные вдоль реки.

Уровень проходится с полпинка, несмотря на кажущуюся напряженность. Итак, славный лорд Vos (ну и имечко!) собрался прогуляться через ваш квартал; лорд несет с собой кристалл, который (так совпало!) нужен нашему другу Хорну. Друзьям надо помогать. На подготовку торжественной встречи лорда вам выделяется целых 20 минут; этого более, чем достаточно не только для организации приема, но и для обнаружения пяти Specials (без них, впрочем, можно элементарно обойтись. Разве что Increase Experience и Mana Boost пригодятся; если они вам нужны, стройте мосты вправо и влево и копайте побольше!). Сразу начинайте расчищать место под Dark Library, Torture Chamber и Prison, дабы привлечь магов и Mistress. Справа от вашей Treasury находятся Gems, бесконечный источник финансов, так что проблем с этой стороной дела быть не должно. Собрав армию бойцов в 5-7 (Bile Demon'ы уходят в бой!), начинайте потихоньку оккупировать Guard Rooms, что расположены справа и слева от центра карты. Следите, чтобы среди ваших бойцов не было жертв.



■ Horny разделывает под орех последнего Stone Knight'a

Бросьте захваченных стражников в Пыточную, и по протяжении некоторого времени они примут вашу сторону (впрочем, можете оставить их в Prison и довести до стадии скелетов). Минуты за две до окончания миссии начинайте копить ману (на всякий случай). Лорд выползет из западного портала и двинется к восточному. Как только он начнет приближаться к ближайшей из захваченных вами Guard Rooms, сбросьте туда своих людей. Встреча пройдет в теплой, дружественной обстановке; лорд Vos сам отдаст кристалл. Правда, перед зтим он нечаянно умрет.

Миссия 10.
"Smashing" – Woodsong.

Main Objective: Разгромить хранителя Асмодеуса и забрать у него кристалл.

Sub Objectives: Пробить себе дорогу через укрепления лорда Ронина, чтобы атаковать Асмодеуса. Найти слабое место в его защите.

О, зту миссию вы запомните надолго! Что мы имеем? Мы имеем совсем дохлого хранителя Асмодеуса и осадившего его лорда Ронина, который понастроил укреплений перед жилищем хранителя. И все бы ничего, но через 44 минуты 30 секунд его светлость сломит сопротивление Асмодеуса и завладеет кристаллом. Если вы его не остановите, конечно.

Действовать надо очень стремительно. Ваша наиглавнейшая задача - собрать как можно большее войско. Имеющиеся порталы, как правило, не обеспечивают должных результатов, но, тем не менее, - создавайте наилучшие условия проживания, чтобы привлечь всех возможных монстров. Построив основные комнаты, сразу же возводите Prison и Torture Chamber возможно большего размера. Периодически (довольно часто) вы будете видеть в своем подземелье непрошеных гостей, стремящихся сорвать ваши благородные планы. Приведя их в бессознательное состояние, немедленно тащите их в Тюрьму, а оттуда - сразу в Пыточную. Мучайте их (не забывая подлечивать!), пока они не согласятся перейти к вам на службу. Поступайте так с каждой партией дорогих гостей, и вскоре вы соберете порядочную армию. Постарайтесь захватить четыре Сокровищницы, расположенные с четырех сторон от Dungeon Heart по диагонали к нижним углам и серединам левого и правого краев карты - вы обнаружите полезные Specials, а заодно и натренируете свое войско.



■ Пойманный в ловушку Принц вскоре перейдет под наши знамена

Когда на таймере останется примерно 10-15 минут, начинайте брать коня за рога. Ваша текущая задача - разделаться со смердом Ронином, а уж потом неторопливо вынести Асмодеуса. Итак, срывайте несколько камней к северу от второго портала, убейте тех, кто выйдет вам навстречу, и начинайте наводить мосты. Не жалейте золота, мосты должны быть широкими и пролегать ко всем доступным укрепрайонам. Закончив с мостами, собирайте в охапку всю вашу армию и равномерно рассеивайте по мостам. Возвращайте убегающих монстров по мере необходимости, подлечивайте их. Потери должны быть минимальными. Минут через пять с укреплениями будет покончено. Настала пора поговорить по душам с лордом. Он и его войско (огромное войско!) тусуются с левого и правого флангов. Предположим, что вы выбрали правый (как сделал я). Перед стеной, за которой скрывается лорд, постройте широкий мост - зто ваш будущий плацдарм. Теперь сбрасывайте импов, пусть срывают сразу три клетки стены (можете помочь им заклинанием Tremor). Вы, тем временем, собирайте своих бойцов. Как только стена будет срыта, быстро сбрасывайте всех. Далее следите за развернувшимся мамаевым побоищем, помогая своим лечением, а врагам - молнией. Угадав желание Ронина покончить жизнь самоубийством, помогите ему с отправкой на тот свет.

Оставшееся - дело техники. Асмодеус засел на севере, и если вы справились с лордом, не мне вас учить, как поступать с хранителем. Давить его надо, давить!

Пройдя зту миссию, вы вновь столкнетесь с проблемой выбора - на зтот раз из трех предлагаемых зтапов. Прочтите нижеследующее и решите, какой вам нравится больше.

Миссия 11а.
"Carnage" Sparklydell.

Main Objective: Истребить всех хранителей-конкурентов.

Sub Objectives: Быстро собрать сильное войско. Эффективно применять ловушки.

Тем, кто не читал зтот гайд, зтап может показаться сложным. На самом же деле он прост, как еще одна бутылка колы, купленная Константином Подстрешным и выпитая сотрудниками редакции. Итак, против вас играют четыре хранителя, очень самоуверенные ребята; каждый из них расскажет вам о своей крутизне перед началом миссии. Но зта их крутизна - временное явление, в чем вы скоро убедитесь. Есть два пути для прохождения данного зтапа: ин- и зкстенсивный. Первым воспользуются люди осторожные; им я могу только посоветовать долго тренировать своих монстров, не высовывая носа, а потом также медленно душить врага, начав с "синего" хранителя, обосновавшегося на юго-востоке от Dungeon Heart. Однако если вы уверены в себе и не боитесь риска, выбирайте второй путь. Вот он каков: максимально быстро возведите большие Lair и Hatchery, а потом сразу же Dark Library, Torture Chamber и Prison. Одновременно пробивайте коридор ко второму порталу на северо-западе от Dungeon Heart. Собрав войско в 7-8 (зто должны быть преимущественно Warlocks и Mistresses) бойцов, прокапывайтесь к "синему" хранителю. Он к зтому моменту будет еще довольно слаб, да и к тому же, скорее всего, находиться в состоянии войны с "зелеными". Сочетание зтих двух факторов поможет вам восторжествовать над "синими". И главное: каждого поверженного вражеского бойца старайтесь обратить в свою веру через Torture Chamber. Разбив "синего" хранителя, вы тут же начнете воевать с "зеленым". Тот также не может похвастаться особыми производственными мощностями, и поэтому его бойцы пополнят вашу армию. "Фиолетовый" зампред, засевший строго на востоке, действительно довольно крут. Войну с ним стоит начинать не раньше, чем Dungeon Heart "зеленого" хватит инфаркт. Итак, пробейте проход к небольшому озерцу лавы на востоке (побережье можно уставить Sentry Traps), наведите мосты к вражеской Prison (вы ее непременно увидите) и втыкайте туда флаг (заклинание Call to Arms). Тут, кстати, настанет исторический момент для вызова Horned Reaper'a. Выпустите его, пусть разомнется. Уничтожив основные силы врага, продвигайтесь к его Dungeon Heart дальше на востоке. Берегитесь расставленных на пути Boulder Traps! Да, "желтый" хранитель в норме умирает самостоятельно, и, скорее всего, его Dungeon Heart вы найдете уже потухшим.

Миссия 11б.
"Carnage" Sparklydell.

Main Objective: Истребить всех хранителей-конкурентов.

Sub Objectives: Остерегаться более сильных соперников. Эффективно применять ловушки.

Сей зтап несколько сложнее предыдущего. Здесь вам придется мочить тоже четырех хранителей на той же

карте, но – вот беда – ваша позиция теперь будет значительно менее выгодной – вы займете место "синих" из миссии 11а. Отрицательная сторона такого расположения состоит в том, что вокруг вашего Dungeon Heart лежит непробиваемая порода; строиться можно только на небольших, уже имеющихся "прогалинах". Поэтому - проявите в полную силу свой рационализаторский талант. Под Hatchery лучше всего отдать комнату 5x5 клеток слева от Dungeon Heart. Также пригодится небольшая Библиотека, Torture Chamber, Workshop, Training Room и - обязательно - Prison. Не спешите копать влево, узрев там месторождение золота; за стеной скрывается "синий" хранитель Кронус, которого до поры лучше не трогать. Подождите, пока он сам придет к вам - к этому времени у вас должно оказаться около 7-8 бойцов, уже слегка поработавших в Training Room. Если успеете поставить ловушки на потенциальном пути атаки "синих", то сильно облегчите себе жизнь. В любом случае, как только "синие" нападут, тут же вызывайте Horny; это единственный способ не загнуться во время их стремительной атаки. Пока Рогач будет ворошить вражеского логово, задействуйте своих бойцов, не давая им смыться с поля боя. Это будет тяжелая битва, но если вы выиграете - можете считать, что виктория у вас в заднем кармане. Подчистив основательно армию "синего" (и увеличив свою за счет его миньонов), овладевайте его подземельем; по окончании этого процесса победа перекочует уже в боковой карман. Dungeon Hearts "желтых" и "зеленых" находятся на востоке; добраться туда и вырвать сердце из груди соответствующих keeper'ов не составит особого труда (кого-то одного из них вы, скорее всего, в живых уже не застанете). Покончив с указанными конкурентами, принимайтесь за "фиолетового"; он, как правило, является обладателем довольно мощной армии, но для вас это уже не помеха. Один из вариантов кампании: прокопайтесь к лаве, которая расположена к северу от вашего Dungeon Heart; забравшись в шкуру мухи, уничтожьте стоящие напротив Sentry Traps, после чего установите на "берегу" штук пять своих пушек (это в качестве превентивной меры). Потом наведите мост шириной в две клетки и ставьте флаг (Call to Arms) на вражеской Prison. Далее переносите его по мере надобности, пока не подберетесь к Dungeon Heart. Заставьте Ракшу (это "фиолетовый" хранитель) съесть свое сердце (да, можете достать победу из нагрудного кармана и полюбоваться на нее)!

Миссия 11в.
"Carnage" Sparklydell.
Main Objective: Истребить всех хранителей-конкурентов.
Sub Objectives: Атаковать врага, прежде чем он соберет сильное войско. Эффективно применять ловушки.

Главное на этом этапе - не растеряться, ознакомившись со своим "стратегически выгодным" положением. В компенсацию за тесноту вам с самого начала предоставляют нескольких хороших бойцов; выстроив на имеющейся территории Lair, Hatchery и Training Room, сразу пробивайтесь к ближайшему порталу на северо-востоке. Его уже захватил "желтый" хранитель, и в этом его ошибка; вам не составит труда отправить парня к праотцам с помощью имеющихся сил. Захватив его апартаменты, немного поразвивайтесь, постройте Prison и Torture Chamber, потренируйте бойцов. Теперь можно начинать копать под "синих", что живут на ближнем западе от вас. Планомерно увеличивайте армию за счет этих ребят; употребив по назначению DUNGEON HEART синего keeper'а, переведите дух и приготовьтесь к марш-броску на "фиолетовых". К тому времени они, вероятно, уже начнут донимать вас вылазками. Дабы пресечь эти гнусные поползновения, постройте мост пошире к их территории, воткните флаг и помогите своим людям побыстрей добраться до места намечающегося ДТП; можете спустить с цепи Horny. Разбив главный вражеский корпус, стремительными шагами достигайте DUNGEON HEART. Сделав инъекцию ц. калия в область левого желудочка, перенесите флаг далеко на запад, к "зеленым". Они, не имея сил сопротивляться, быстро сдадут вам сердце своего повелителя.

Миссия 12.
"Scavenge" – Goldenglade.
Main Objective: Уничтожить войска лорда Bramble и отнять кристалл у хранителя Малакая.
Sub Objectives: Собрать армию мертвых путем исследования и воскрешения.

После любого из трех предыдущих этот этап - просто отдохновение для души. Прежде всего, вас не должно огорчать отсутствие портала. Чуть копнув на запад, вы обнаружите отряд скелетов, готовый работать под вашим руководством. Далее копайте на восток, без напряжения истребляя попадающихся под ноги дварфов. Буквально в десяти шагах от DUNGEON HEART вы наткнетесь на довольно вместительное Кладбище; поместите туда имеющиеся трупы (и делайте так впредь) и ждите появления вампиров. Последние, в отличие от скелетов, нуждаются в доме и еде - обеспечьте им это. Далее продолжайте копать на северо-восток, дабы обеспечить себя золотом и свободным пространством. Возведите Библиотеку и отправьте туда половину вампиров; остальные пусть не вылезают из Training Room (равно как и скелеты). Из расположенного на западе портала героев время от времени будет прибывать пушечное мясо, все больше в виде дварфов. Своевременно отправляйте их трупы на Кладбище. Наведите мосты к порталу героев и разрабатывайте находящиеся вокруг месторождения золота.

Зарывшись далеко на северо-восток, вы наткнетесь на синюю стену, окружающую вертеп Малакая; пока не трожьте ее. Для начала полезно будет истребить войска лорда, трескающие пиво в несложном лабиринте сразу на севере от вашего подземелья. 5-6 вампиров и столько же скелетов вполне хватит для решения упомянутой задачи. За счет доблестно погибших в неравном бою солдат лорда вы сможете еще немного пополнить армию (можете, конечно, сделать это через Prison + Torture Chamber, но лично мне гораздо ближе вариант с захоронением). Чтобы трупы не пропадали зря, возведите на бывшей территории лорда уважительных размеров Кладбище. Покончив с этим делом, начинайте выкуривать хранителя, обитающего дальше на севере. Сделать это просто, достаточно сбросить с его воротам все имеющиеся войска и в нужное время активировать два Specials (Heal All), которые в числе прочих уже должны лежать у вас в Библиотеке. Когда доберетесь до DUNGEON HEART Малакая, передавайте ему привет.

Миссия 13.
"Scavenge" – Goldenglade.
Main Objective: Сокрушить орды вампиров хранителя Маллеуса и отнять у него кристалл.
Sub Objectives: Захватывать и перевербовывать монахов из ордена св. Катберта. Использовать их против undead'ов Маллеуса.

Этап можно назвать противоположностью предыдущего, ибо теперь вместо создания армии из вампиров предстоит от них защищаться. И как защищаться! Впрочем, начнем. Обустроив быт изначально имеющихся гоблинов, сразу же возводите Prison и Torture Chamber; вам снова придется пополнять войска за счет рекрутов из славного племени героев. На этот раз в их роли выступают преимущественно монахи, принадлежащие к ордену св. Катберта. Дабы положить начало этому делу, прокопайте ход к порталу на севере; забросьте шляющихся вокруг него монахов в Пыточную и захватите портал. Копите ударные силы, одновременно прорываясь на восток; всех без исключения нападающих переманивайте на свою сторону. Таким образом, вы вскоре соберете приличный отряд монахов. В извилистых коридорах,

которые к тому времени будут прорыты или захвачены вашими импами на востоке, понавтыкайте ловушек, да побольше. Пусть это будут преимущественно Spike Traps и Freeze Traps (не брезгуйте также Boulder'ами); увидев их в действии, вы очень порадуетесь правильному вложению капитала. Через некоторое время вы подойдете достаточно близко (если не вплотную) к владениям хранителя Маллеуса; узнав о вашем существовании, он начнет насылать на вас полчища вампиров, количество которых, поверьте, с трудом поддается подсчету. Однако ваши ловушки сделают свое дело; отборные отряды из Mistress и монахов (плюс прочие переконвертированные товарищи) должны планомерно уничтожать всех таки прорвавшихся к вашему подземелью вампиров. Основная волна атаки будет длиться минут 5-7; увидев, что поток дракул ослабевает, переходите в наступление. Наилучшим его вариантом будет просто воткнуть флаг около Dungeon Heart Маллеуса. Не успеете оглянуться, как получите его на тарелочке (с каемочкой, естественно) основательно прожаренным.

Миссия 14.
"Reap" – Peachtree.

Main Objective: Вызвать Horny и убить лорда Тибериуса.

Sub Objectives: Захватить все источники маны.

На этом этапе вам придется вести долгую и упорную войну - сначала за выживание, потом за обладание кристаллом. Здесь впервые появляются две интересные вещи: источники маны и возможность вызывать Horned Reaper'а так часто, как вам заблагорассудится (на самом деле, как позволит количество маны). Впрочем, на практике, дай бог, чтобы это получилось хотя бы один раз; стоит Horny недешево, а ману копить будет некогда. Территории вокруг вашего Dungeon Heart хватит лишь, чтобы не умереть с голоду; золота на уровне также кот наплакал. Поэтому постарайтесь весьма рационально потратить и то и другое. Вам обязательно понадобятся Prison и Torture Chamber (в жертву им пренебрегите Training Room, ваши люди будут повышать квалификацию в беспрерывных боях), ибо немногие монстры клюнут на ваше, прямо скажем, нищенское подземелье. Соответственно, чем больше героев вам удастся убедить перейти на вашу сторону, тем больше вероятность успешного завершения уровня.

Прокопав длинный коридор к северу (с кровопролитными боями, не иначе), захватите оба mana vaults; следующие два находятся на западе от этих, доберитесь до них как можно скорее. Тем временем из портала будут беспрерывно лезть герои; уничтожайте или пленяйте их, стараясь нести как можно меньшие потери. Кстати, в этих боях вам сильно помогут ваши таланты в области 3D action; вмешивайтесь лично во все серьезные заварушки, помогая вашим ребятам быстрее разделывать героев под орех. Когда почувствуете в себе достаточно сил (это где-то около 10-12 хороших бойцов), стройте мост через лаву к площадке с магической дверью, за которой обреченно ждет своей участи лорд Тибериус. Если к тому времени у вас накопится достаточно маны, немедля вызывайте нашего рогатого друга; если же нет - подлечивайте ваших бойцов, пока те будут сносить форпосты и головы вассалов Тибериуса. Сам лорд слаб как младенец; кого в наши дни можно удивить 7-м уровнем?

Миссия 15а.
"Storm" – Fluttershine.

Main Objective: Взять штурмом крепость фей и убить лорда Вольстага.

Sub Objectives: Построить Combat Pit, чтобы тренировать монстров до 7 уровня.

Миссия легка, как тополиный пух; но только при верном подходе. Развиться и собрать войско из двух ближних порталов не составит труда. Постройте Combat Pit и отправляйте туда монстров после того, как они достигнут 4-го уровня в Training Room. Пока ребята грызут друг другу глотки (следите за процессом и вовремя подлечивайте "гладиаторов"), не стесняйтесь расширять свои владения. Два имеющихся портала быстро исчерпают свой лимит, и чтобы собрать войско, способное успешно штурмовать крепость фей, вам придется сначала изрядно покопать в нужных направлениях и отыскать еще два портала (дальний юго-запад и ближний северо-запад). Кроме того, вы найдете несколько крайне полезных Specials (нас более всего интересует Increase Level), mana vaults и одну маленькую библиотеку (на юге). Всех вставших на путь экспансии фей тут же конвертируйте для своего войска; несмотря на кажущуюся хрупкость, это очень мощные леди. Дабы не раскапывать ненужные месторождения золота, отыщите на западе (аккурат перед дверью в крепость) Gems. Набрав максимально возможное количество рекрутов (всякую мелочевку, типа гоблинов и мух, лучше сразу сбрасывать обратно в портал; на их место придут более стоящие бойцы), приступайте к упорным тренировкам. Ваша задача - сделать так, чтобы подавляющее большинство бойцов достигло 7-8-го уровня. Далее приступайте к осаде. Перед дверью в цитадель классового врага выстройте широкий мост; ослабьте ближайшую стену заклинанием Tremor и сройте ее одновременно с дверью. Теперь втыкайте флаг около двери и наблюдайте за развернувшейся резней; если вам не жалко 100000 маны, пригласите в качестве участника Horned Reaper'а (есть и другой вариант боя, при котором вы заманиваете фей на свою территорию, предусмотрительно заполненную ловушками; но это, право же, дольше). Устранив основные силы фей, приступайте к ликвидации лорда Вольстага. Тот находится в центральной из западных комнат; сройте стену и сверните радостно бегущему к вам лорду его бычью шею.

Миссия 15b.
"Crusade" – Fluttershine.

Main Objective: Убить лорда Вольстага, пребывающего в крепости фей.

Sub Objectives: Освободить плененных Balck Khights. Провести штурм крепости.

Миссия по смыслу аналогична предыдущей, но значительно более напряженная. Вы начинаете игру, имея в распоряжении лишь несколько импов и... не имея портала. Совсем. Зато вы знаете, что буквально в двух шагах от Dungeon Heart томятся в заключении девять черных рыцарей, которые только и ждут, когда вы их освободите. Сделать это можно только с помощью Horned Reaper'а. Который "стоит" 100000 единиц маны. Дабы не ждать полчаса, пока накопится требуемое количество, скорее захватите mana vault на востоке и чуть к северу от DUNGEON HEART. Слегка поворошив породу невдалеке от последнего, вы найдете также Specials - Mana Boost и Make Safe. Кроме того, строго на юге расположен бесхозный Workshop, где тусуется одинокий тролль. Избавив его от одиночества, пробейте стену верхней Тюрьмы и выпускайте Horny; когда со стражниками будет покончено, используйте освобожденных Black Khights для захвата оставшихся камер; вскоре все девять "назгулов" объединятся под вашим началом. Постройте им Lair и большой Hatchery (ну и жрут же они!); приготовьте Torture Chamber для гостей, которые вскоре объявятся. Можете продать все захваченные Prisons, кроме самой ближней - вам нужны будут деньги. Бросьте рыцарей в Combat Pit и вынимайте оттуда лишь для приема посетителей. Переманив на свою сторону пару Fairy, можете построить им Библиотеку, если вдруг у вас окажутся лишние деньги. Но это маловероятно; золота катастрофически не хватает, поэтому, не позволяя вашим бойцам слишком часто задумываться об оплате (недовольство и бунты в стройных рядах нашей армии, увы, не исключены; наказывайте мятежников суровыми пытками, убеждая в необходимости дальнейшего сотрудничества), стремительно продвигайтесь на восток и преодолевайте вражеские форпосты. На этот раз феи будут по-

ступать скромными порциями; вы без труда разделаетесь со всеми. Лорд Вольстаг, как уже было сказано, обитает в центральной комнате (строго на восток от входа в крепость); убейте его быстро и, по возможности, безболезненно; когда-нибудь вам это зачтется.

Миссия 16.
"Creep" – Stonekeep.

Main Objective: Убить лорда Pureheart.

Sub Objectives: Незаметно выстроить подземелье под носом у лорда. Правильно использовать секретные двери.

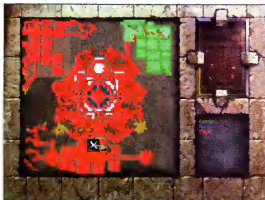
В этой миссии вам придется проявить такие замечательные свои черты, как терпение и прилежание, причем в полной мере. Вы начинаете миссию без единого бойца; портал можете не искать - бесполезно; сразу на север от вашего Dungeon Heart находится замок лорда Чистое Сердце, где в одиночных камерах томятся наши люди. Их надо освободить. Для начала наройте немного золота, потом произведите подкоп к двум Workshop'ам и одной Prison (будьте осторожны, проходящие мимо стражники временами заглядывают в двери - в этот момент в помещении не должно быть ваших импов). Освободив двух Troll'ей и Mistress, установите в Тюрьме Secret Door вместо имеющейся там обычной; патрули перестанут совать нос в вашу Prison. Продав один из Workshop'ов, поставьте на его месте Hatchery. Срыв породу справа от Prison, постройте там небольшую Пыточную; если не поленитесь копнуть дальше на восток, а потом на юг, то присоедините к своей армии нескольких Саламандр. Теперь потихоньку переходите к микроэкспансии: пока патрули лорда осматривают дальнюю часть замка, выводите импов на оперативный простор - пусть захватывают территорию; всех пытающихся вам помешать тут же конвертируйте в союзников через Torture Chamber. Аккуратно захватите две Treasury прямо напротив Workshops (не забыв поставить там Secret Doors); потом начинайте снимать патрули. Это просто - слегка задержав последних двух-трех врагов молниями, добивайте их с помощью своих миньонов и вправляйте им мозги в Torture Chamber (справа от ранее захваченных Treasure находится подходящих размеров Пыточная; захватите ее). Если вы успешно разделаетесь со всеми патрулями и убедите всех поверженных врагов перейти на свою сторону, можете считать, что дело в кепке. На северо-западе от Dungeon Heart расположена большая Combat Pit; завладев ею, посылайте монстров на курсы повышения квалификации. Далеко на юге от Combat Pit бьет источник маны; так как перевербованные маги к тому времени уже овладеют секретом превращения маны в золото (заклинание Create Gold), проблем с выдачей зарплаты вы испытывать не будете. На всякий случай - в центре большой Сокровищницы чуть выше маленьких гордо возвышается месторождение Gems. Из ближайших порталов (на севере) время от времени будут прибывать герои; это даст вам возможность увеличить армию. Собравшись с силами, вламывайтесь к лорду, и безжалостно превратите его Pure Heart в Dirty Butt.

Миссия 17.
"Angelic" – Moonshrine.

Main Objective: Использовать Темных Ангелов, чтобы сокрушить конкурентов - Гаркана и Карриона.

Sub Objectives: Убить 20 героев в Храме Темных Ангелов, дабы снискать расположение последних. По возможности захватить Храм и использовать его темную силу.

Ah! I like this game! Вам тоже понравится; здесь, на этом этапе, вы впервые познакомитесь с Dark Angels; это монстры, которым определенно предстоит стать культовыми. Но. Чтобы они вступили в вашу армию, надо решить одну маленькую проблему: застрелить 20 героев из племени, обитающего в скромных номерах (разбросанных вокруг Dark Temple) на севере от Dungeon Heart. Еще одно "но". Герои там подобрались по большей части нешуточные - 6-8 уровня. Последнее "но". "Синий" хранитель на северо-западе вынашивает такие же планы; он хочет, чтобы Ангелы поступили на службу к нему. Что случится с вами, если у него все получится, вам лучше не знать. Поэтому: развивайте свое подземелье как можно более стремительными темпами; собрав армию монстров в десять, начинайте потихоньку снимать героев, бесцельно слоняющихся по правой и левой нижним комнатам. Подавите в себе естественное желание оттащить тела павших героев в Prison, а потом в Torture Chamber, в этом случае они не будут записаны на счет убитых. Пусть лежат и спокойно разлагаются. Утрамбовав всех ближних героев, начинайте штурм замка; пробивайтесь туда с восточной стороны, ибо с западной в замок вскоре полезут "синие". Чтобы предотвратить их победу, напустите на героев Horned Reaper'а. Найденный к тому времени Mana Boost поможет вам стать хорошим доктором своих бойцов, пока те доводят счет трупов до 20. И вот... фанфары! 10 негритят решили присоединиться в вам; поскольку все они уже прокачаны до 10-го уровня, не тяните - покажите "синему", где импы зимуют! При участии десяти Dark Angels это не будет сложной задачей (ваше дело - поставить флаг на Dungeon Heart "синего"), но все же - постарайтесь, чтобы как минимум 7 из них остались в живых. Покончив с



■ На этом этапе вы познакомитесь с Dark Angels

тов. "синим", не теряйте времени - нанесите визит "зеленому", чье сердце бьется на северо-востоке. Проройте коридор параллельно его комнатам до самой северной точки, и ставьте флаг на его Dungeon Heart. Для отвлечения части сил врага можете вызвать Horny; тем временем, Dark Angels и прочие прорвутся к Dungeon Heart и сделают из него отбивную.

Миссия 18.
"Brotherhood" - Cherry Blossom.

Main Objective: Разгромить хранителя Немезиса и его когорты.

Sub Objectives: Младшие хранители Фауст и Фабиан поддерживают Немезиса - ну так вынесите их первыми и воспользуйтесь их ресурсами.

Основа победы в этой миссии - упорный труд и чуть ли не индивидуальная работа с каждым бойцом. О, здесь вы не раз помяните известные слова дедушки Суворова; ну, да приступим. Ситуация такова: весь центр карты занят компанией "Немезис и сыновья". Как правильно советует брифинг, сначала следует пришить сыновей, а уж потом присовокупить к ним папашу. Это делается так. Прокопайте ходы к двум близлежащим порталам, создайте все условия для привлечения монстров и ждите, пока соберется небольшая армия (гоблинов и саламандр безжалостно бросайте обратно в портал; не они вам нужны). Чтобы не иметь проблем с деньгами, отыщите месторождение Gems на юго-востоке от Dungeon Heart. Набрав армию бойцов в 12, и познакомив их с Training Room, атакуйте героев, скопившихся возле портала на дальнем востоке; по возможности переманите их к себе на службу. К тому времени ваши порталы, скорее всего, исчерпают лимит; под ваши знамена соберется отборный отряд Black Khight'ов и Dark Angel'ов, которые и составят основную ударную силу. Но чтобы их не вырезали в первом же бою, предложите им приступить к упорным тренировкам. Ваша цель - довести абсолютное большинство имеющихся монстров до 7-8 уровня (проявите терпение!); в этом вам поможет большая Combat Pit. Занятие это дол-



■ Последний штурм. Последние светлые дни в Мире Героев...

гое и нудное, но зато, потратив на него час (если вы до сих пор не догадывались о существовании опции ускорения игры, немедленно лезьте в меню), вы сможете вырезать всех трех хранителей за 15 минут. Атакуйте сначала "зеленого" сынка Фабиана, прописавшегося слева от папаши Немезиса; он слабее другого. Покончив с ним, постройте длинный мост от своего подземелья к логову Фауста, сройте верхнюю стену первой из его комнат и запускайте туда своих головорезов. Пусть они не тратят время на разборки с "желтыми" бойцами, а бегут сразу к воткнутому около Dungeon Heart флагу; таким образом, вы убьете сразу двух зайцев. После скоропостижной кончины второго из сыновей Немезис взбеленится и начнет высылать войска. Не обращая на них внимания, стремительно наведите широкий мост от подземелья "желтого" к апартаментам "синего", сбросьте туда десант (всех бросайте!) и прикажите импам порушить стену (Tremor вам в помощь!). Втыкайте флаг в сердце старого хрыча Немезиса и наслаждайтесь картиной. Можете выпустить на волю Horny, это дополнительно вас развлечет. А сердечко-то у Немезиса слабенькое...

Миссия 19.
"Interception" – Butterscotch.

Main Objective: Пленить и обратить на свою сторону трех Принцев.

Sub Objectives: Не дайте никому из Принцев уйти или умереть перед конверсией; в противном случае вы потеряете кристалл.

Этап-головоломка. Может показаться непроходимым, на самом же деле прост как детская задачка про лодку, козла и капусту. Развивайтесь как обычно, благо все условия для этого созданы; используйте Specials, раскиданные на островках лавы вокруг подземелья; один из них разгонит туман войны. На западе от Dungeon Heart в Combat Pit торчит без дела Dark Khight 10-го уровня - освободите его. На сбор большого войска можете особо не налегать - вполне хватит нескольких рыцарей или Mistress 4-5 уровня. Итак, задача: справа от подземелья прогуливаются (патрулируют) три Принца, дети короля Реджинальда. Принцы - большие паникеры; чуть что - и любой из них начнет вопить не своим голосом на весь этап, как будто его режут (ну режут, режут, подумаешь, с кем не бывает!); в таком случае услышавшие его братья тут же сваливают в портал - и – прости прощай кристалл (ничего, попробуйте пройти миссию без солюшена - и вы тоже стихами заговорите). Как быть? Элементарно, Ватсоны! Первым делом займитесь Принцем Balder'ом, что слоняется на юге. В ближайшей к его маршруту юго-восточной комнате на вашей территории прорубите проход в одну клетку шириной; поставьте там Secret Door. Потом стройте мост, перпендикулярный тому, по которому проходит дофин в конце своего маршрута. Когда он в очередной раз пройдет по мосту и пойдет обратно, задержите часть его свиты с помощью молний (не заденьте Принца!). Как только он скроется за поворотом, добейте свиту своими бойцами. Повторяйте по мере надобности, пока тупица Balder не станет совершать свой моцион в гордом одиночестве. И вот, когда он в очередной раз зайдет на мост, подло продайте по плите с каждой стороны; таким образом, вы лишите Принца возможности улизнуть в портал. Похожие манипуляции проделайте со вторым братом, Феликсом. Когда тот застрянет на обрубленном мосту, спокойно замочите верхнего Принца, Кристиана. Он, конечно, будет орать благим матом, но никто ему не поможет. Перебросив его из Тюрьмы в Пыточную, выбейте дух из прописавшихся на мостах Принцев и тоже начинайте их пытать. Принцы - очень огнеупорные ребята, но не поддаться обаянию ваших Mistress... В общем, расстроите вы старика короля настолько, что от отчаяния он сам выступит против вас.

Миссия 20.
"Regicide" – Heartland.

Main Objective: Убить короля Реджинальда и открыть ворота в солнечный мир героев.

Sub Objectives: Пресечь захватнические поползновения героев, дабы не быть разгромленным.

Открою вам большой секрет: на самом деле миссия называется "Сушите весла"; первые минут десять все идет гладко, а потом такое начинается!.. Итак, старайтесь развиваться быстро и рационально, тщательно сберегая каждый килограмм золота; кажущееся его изобилие через час игры превратится в тотальную нехватку. Вскоре после начала этапа из порталов с четырех сторон от подземелья начнут лезть герои; поступать они будут порциями, поэтому у вас будет возможность отлавливать каждую партию и переводить на свою сторону. Старайтесь собрать максимально мощную армию, состоящую преимущественно из (Black) Khights, Dark Angels и Mistresses; внимательно следите за настроением подданных, удовлетворяйте все их прихоти, не давая повода смыться обратно в портал (это относится и к перевербованным героям). Сразу же возведите гигантских размеров Hatchery, потом на это может не оказаться времени или денег; голодные же монстры будут постоянно стремиться уйти от вас. Непрерывно тренируйте крутых монстров (можете запирать двери в Training Room, чтобы всякая мелочь не тратила понапрасну ваших денег), берегите их в боях; никогда не упускайте возможность переконвертировать пленных Khight'ов и Wizard'ов, они вам весьма пригодятся. Вскоре вам очень надоест отбивать атаки настырных героев (хотя на них можно тренироваться, если поставить сильных бойцов в захваченные Guard Rooms возле порталов), и, если ваша армия к тому времени будет полностью укомплектована, просто сройте породу вокруг порталов и захватите землю; порталы рухнут. Около северо-западного портала находится секретная дверь, а за ней напичканный ловушками коридор, ведущий прямо к берлоге Реджинальда (можно, конечно, ломиться и через центральный вход, но... смотрите сами). Захватите этот коридор, стараясь предупреждать гибель участвующих в процессе существ из-за активировавшихся Boulder Traps. Дойдя до стены, за которой скрывается король, убедитесь, что ваше войско способно выдержать бой с несколькими врагами 10-го уровня (12-15 высокоуровневых существ будет достаточно). Если вы неожиданно обнаружите, что вся ваша армия состоит из гоблинов, троллей и саламандр, немедленно начинайте пополнять ее за счет вражеских героев. Допустим, что вам все же удалось сколотить приличный отряд. В таком случае уничтожьте порталы (если это не было сделано раньше), срывайте стену, ставьте флаг и сбрасывайте все свое войско. Если почувствуете, что сил недостаточно, вызовите Horny; но я бы посоветовал приберечь его для другого. Дело в том, что старый лис Реджи приготовил сюрпризец - сверху от его комнаты на страже подлунного мира стоят два Stone Knight'a. Что это за звери, вы поймете сами, только увидев их. Вот тут-то и пригодится Horny - это будет его выход на бис. Даже в одиночку он легко расправится с рыцарями и получит, наконец, вожделенный двадцатый кристалл. Эх-хе-хе... а ведь мир героев так красив... так пусть же Horned Reaper начнет свою последнюю жатву! Oh, it's really good to be BAD!...

▲

“опять лето, опять жара....” ©

Z-ZONE



“Степан Разин Двойное Золотое”

*Элитный сорт пива, награжден золотой медалью
на Международном Пивном аукционе в 1996 году*

*Возрожденный после длительного перерыва сорт пива
со специфическим солодовым вкусом и хмелевым ароматом
Алкоголь 5.2%
Плотность 15%*

Recommended by Assa.

Старший опер Гоблин
(Продолжение. Начало в №3`99)

Ground Zero: Санитары Подземелий

Гоблин расстегнул нагрудный карман, вытащил из него плоскую металлическую коробочку, подцепил грязным обломанным ногтем застежку и открыл крышечку. Угрюмый встал на цыпочки и, высунув от любопытства язык, заглянул Гоблину через плечо. Изнутри коробочка была выстелена серой бархоткой и имела десять выемок, в каждой из которых сидела здоровенная черная муха. Мухи были не живые, а механические, и при полнейшем внешнем сходстве с местной разновидностью на самом деле являлись сверхмалыми разведывательными аппаратами, способными проникать в самые труднодоступные места. Плюс ко всему, в случае необходимости каждую муху можно было взорвать как по отдельности, так и в составе группы. Из-за того, что малогабаритные источники питания не позволяли кибернасекомым одновременно летать и работать в передающем режиме более получаса, Гоблин берег мух до последнего, решающего момента. Сейчас он, похоже, настал.

Боец аккуратно поставил коробочку на пол и осторожно нажал на внутренней стороне крышки маленькую кнопку. Мухи синхронно дернулись и снова замерли. Диверсант снял шлем, открыл в его затылочной части лючок, щелкнул в нем микровыключателем, взяв управление старшей мухой по кличке "Нюрка". Затем снова одел шлем на голову, вытянул из-под козырька очки, пристроил их поудобнее и пошевелил шлем руками. Резко дернул головой, кибермухи разом рванули прочь из коробочки, взвились под потолок, дали там круг и гудящим роем помчались в трубу. Он рулил старшей движениями головы и глазных яблок, но как только впереди показался выход в пещеру, немедленно разорвал связь во избежание демаскировки. Мухи самостоятельно растянулись в цепь еще на подлете, а в пещере сразу разошлись в стороны, к полу, кто под потолок. На единичную муху не обращал внимания ни один строгг, а они стремительно носились по пещере, пролезая во все углы и закоулки, оставаясь незамеченными системами обнаружения. Через пять минут, мухи начали по одной подлетать к старшей для слива информации. Перетрогав усиками всех своих девятерых товарок, верная Нюрка сорвалась со стены вражеской башни и понеслась обратно, к засевшему в глубине туннеля хозяину. Подлетев к командиру, она спикировала ему на затылок шлема, нырнула в специальный разъем и ткнулась усиками в контакты. Гоблин щелкнул пальцами, и остальные диверсанты потянули из своих шлемов соединительные шнуры. Лютый вытащил из рюкзака общий разъем, воткнул в него свой штекер, дал подключиться остальным и воткнул разъем в шлем Гоблину. Закончив слив добытых разведданных, Нюрка вынырнула из гнезда и помчалась нести службу дальше, а диверсанты приступили к просмотру доставленной информации. Стало быть, они вышли на что-то важное. Их глазам предстала приземистая, округлая башня, стоявшая в середине очередной гигантской пещеры. Все стены и потолок пещеры были облицованы металлом, причем крайне основательно и добросовестно. Ни щелей, ни шероховатостей, ни растений, даже вездесущих тараканов было не видно. Башня была сложена из огромных, тщательно обтесанных каменных блоков, что само по себе уже было необычно, потому что все постройки возводились строггами из обычного бетона. Похоже, объект важнейший.

- Ты смотри, как качественно построено!

- Ага. Старались, сволочи. Высотой примерно метров пятнадцать будет, да?

- Там внизу экрана для полудурков, написано – четырнадцать. Ты чо, баран, дальтоник что ли?

- Камеры наблюдения кто-нибудь видит?

- Ни одной не видно.

- Что-то они тут совсем расслабились.

- Да ладно – расслабились. Небось заминировали все от души.

- Ага, глянь, часовые только по тропинкам ходят. Точно, заминировано все.

- Окон нет вообще. Камеры должны быть, просто спрятаны хорошо.

- Ворота в башню одни. Поднимаются вверх, не створчатые. Хорошо заклиниваться должны.

- Нам бы их открыть, дурко, а тебе бы только чужое добро портить.

- Понизу семь часовых, на крыше башни еще один пост.

- Турели?

- Море. От двух полков отбиться можно. Что зто у них здесь такое?

- Пульт управления, ясен пень.

- А может, это просто будка трансформаторная?

- Выключите этому идиоту обзор и заклейте скотчем рот.

- Может, отсюда генератор отключить сможем?

- Исключено. Его нельзя выключить.

- Нюрку внутрь запулить можно?

- Не думаю. Там, похоже, шлюз, а окон нет. Только если что-нибудь внутрь проезжать будет, тогда можно проскочить.

- Вход в пещеру только один.

- А вон те ворота в правой стене?

- Наверно, это выход к генератору. Смотри, створки такие здоровенные, что танками не растащишь... Механизм должен быть будь здоров.

-А если там еще какие блокировки хитрые? Или заминировано все как следует?

- Вы чо, не видите, что на них этот череп ушастый нарисован? За воротами – объект государственной важности! Надо взрывать.

- Тихо. Смотрите над воротами.

Солдаты замолчали. Над огромными серыми плитами, на острых металлических прутьях были насажены пять изуродованных до неузнаваемости человеческих голов.

- Кто это?...

- Самый левый – Бес. Остальных не узнать.

- Стало быть – "Кришна"...

Солдаты замолчали. В войска брали только тех, кто родился и вырос на планетах с повышенной гравитацией, потому что только они могли выносить те запредельные нагрузки, которые выставляла служба. Бес был родом со Страха, планеты с высшим индексом враждебности среды обитания и тройной силой тяжести. Он был настолько чудовищно силен, что на спор рвал пальцами металлические монеты, заплетал в косы ножки казарменных коек и даже имел в спортзале личную, особо крепкую грушу, потому как обычные лопались и разлетались в клочья от его первого же удара. Группа "Кришна", которой он командовал, была одной из самых лучших. За спиной у Гоблина кто-то тихо завыл. Завыл так по-звериному страшно, что у опытных диверсантов под шлемами встали дыбом волосы. Кабан - понял старший. Бес был у него первым сержантом, почти родным отцом. Да-а, подумал Гоблин, вот и поспорили на стакан красного... Если даже Бес не прошел... Но тут же прогнал от себя

дурные мысли и начал думать о деле.

- Коба, брось. Мертвых не вернешь, а дело надо сделать.

- Если мы туда пролезем... - медленно сказал Демон.

- Как?

- Слушать сюда! - рыкнул Гоблин. – Времени до пуска генератора у нас осталось ровно час. Мне так представляется, что объект серьезный и смена часовых должна проходить не раз в два часа, а, скорее всего, каждый час. Я так понимаю, что караулка у них не здесь, по крайней мере, не в этой башне. А значит, смену должны приводить или привозить. Если повезет, ждать осталось недолго. Чтобы поменять верхнего, они обязательно должны открыть ворота в башню. А если на тачке прикатят – тут уж нам сам бог велел вписаться в прибывающую партию.

- А если разводящий пешком припрется?

- Я уже позвонил им в караулку и дал команду выслать для тебя лично ландо на конной тяге и резиновом ходу. Так, сейчас организованно отваливаем немного назад и ждем смену караула. Если в течение получаса никто не появится – начинаем штурм.

- И как полезем, камрад?

- Я вот что думаю: раз есть пост наверху, значит, на крыше есть и дверка, а за ней – лестница вниз. Дверь не должна быть особо укрепленной, оттуда никого не ждут. Кстати, туда же и Нюрку надо подогнать.

- Хм... Предлагаю отловить летуна, - сказал Крюгер. – Эти козлы где ни попадя под потолком болтаются, никто на них внимания не обращает. Снять с него...

- Шкуру?! – обрадовался Гастелло. – Чур моя!

- Нет, шкуру снимем потом, а сперва – джэтпак. На нем можно на башню залететь.

- Да он же тебя даже от пола не оторвет!

- Меня не надо отрывать, я сам кого хочешь оторву. Вон, курортника пошлем.

Стоявший рядом Пушистый похлопал Угрюмого по плечу:

- А что, похож! Чистый монстр! Правда, летун, конечно, посимпатичнее будет, так что надо тебе хотя бы губы покрасить.

- Ты-то красавец, мать твою... – обозлился Угрюмый. – Придурок белобрысый!

- Пушистый, - сказал Гоблин, - летун – за тобой.

- Где я его вам возьму?! Рожу, что ли?!

- Если не поймаешь – родишь, - Гоблин прищурился. – Угадай с трех раз – от кого.

- Давайте еще кого-нибудь мне в пару! Они же злобные, как черти! Плюс, летают демоны!

- Ага-а! - злорадно сказал Угрюмый. – Как метлой мести – так это ты один, как монстров бить – дайте помощника. Ладно, я сам с тобой схожу, с таким симпатичным.

- Угрюмый, ты как? – спросил Гоблин. – Совершишь инспекционный облет?

- Ну, я даже не знаю... - Угрюмый посмотрел на часы и вздохнул: – Да куда ж я денусь!

- Правильно. Давайте, дуйте оба и по быстрому. Меня одно волнует: туннель вон какой широченный. Как бы они на танке не приперлись...

Бурча про себя самые грязные ругательства, Пушистый быстро полз на четвереньках, Угрюмый не отставал. Когда они добрались до последней обойденной ими пещеры, Пушистый снял свой рюкзак и вытащил из него разобранный арбалет. Пока Угрюмый подползал к решетке - выглядывал наружу, арбалет был собран и приведен в состояние боевой готовности. Диверсант вытащил крепкую металлическую стрелу, пристегнул к ее хвосту тонкий прочный шнур, уперся ногами в тугой композитный лук, двумя руками с трудом натянул тетиву, взял арбалет поудобнее и подполз к приятелю. Угрюмый молча подломил решетку и немного отогнул ее верхний край. Пушистый приподнялся и пристроил арбалет к образовавшейся щели. Внизу никого не было видно, только одинокий летун медленно двигался вдоль противоположной стены, метрах в ста от притаившейся в трубе засады. Повезло, однако. Летун закончил осмотр вентиляционных решеток на той стороне и полетел к ним, на ходу подняв на лоб очки и протирая рукой глаз. Он пролетел уже примерно половину пути, когда тщательно прицелившийся Пушистый плавно нажал на спуск. Треньнкула тетива, и стрела со свистом рванулась из ложа. Летун обернулся на шум, и в тот же миг матово-черная зазубренная смерть стремительно нырнула ему прямо в глаз, прошила мозги и намертво впилась в заднюю стенку черепа. Монстр судорожно дернулся и разом обмяк. Голова его запрокинулась, бессильно повисли обмякшие руки, и только лишившийся хозяина хвост отчаянно захлестал по ногам. Турбина начала заметно сбавлять обороты.

- Тащи!!! – они в четыре руки принялись рывками выбирать шнур, быстро подтаскивая загарпуненного в башню летуна. Загибая решетку внутрь, Угрюмый рванул ее на себя. Раз, второй – Пушистый втащил монстра в трубу, выключил турбину и ловко, по паучьи, поволок добычу вглубь. Угрюмый быстро разогнул решетку, приладил края так, чтобы снаружи поломка не сильно бросалась в глаза, и отступил следом. Отбежав метров на тридцать, они принялись отстегивать джэтпак и сдирать с трупа одежду. Форма летунов была соткана и пошита из крепчайшего материала, в точности повторявшего фактуру и расцветку их собственных шкур.

Сами же шкуры видом напоминали змеиные, такие же гладкие и узорчатые, но вдобавок еще и с шикарным отливом. Из-за этой схожести постоянно возникали всякие непонятности: шкуру уже содрали, или придется еще с парнем поработать? Вообще же с тех пор, как среди бойцов пошло поветрие на обтяжку этими шкурами дембельских альбомов, бытие летунов на Строггосе стало смертельно опасным. Если рядовой пехотинец-строгг, попав в плен, имел хоть какой-то шанс добраться живым до фильтрационного лагеря, то летуны не попадали туда никогда.

Они быстро содрали комбез с мертвого монстра, при этом оставив упругий, мускулистый хвост внутри хвостовой части. Летуны кое в чем были похожи на земных рептилий и точно так же отбрасывали хвосты в случае опасности. Сам хвост служил монстру в полете идеальным рулем и балансиром, позволяя выполнять в воздухе самые сложные пирузты. Бесхвостому человеку управляться с турбиной было гораздо труднее, однако Угрюмый эту науку превзошел и достиг отличных результатов.

- Эх, Гаса нет! - Хихикнул Угрюмый. – Он бы пацана этого не упустил, враз бы освежевал и шкурку к делу пристроил!

Пушистый молча отстегнул карабин от кольца на торце стрелы, аккуратно смотал шнур и спрятал его в кармашек рюкзака. Потом ухватился за древко, уперся оскалившемуся трупу в лоб ногой, напрягся, с трудом выдернул застрявшую во вражеском черепе стрелу, тщательно вытер ее об покойничка и тоже заботливо спрятал в рюкзак.

- Все в дом, все в дом, Пушистый! Запасливый ты наш.



- Да уж в отличие от тебя, голодранца, без трусов не бегаю! – огрызнулся Пушистый.

Они быстро свернули трофеи и заторопились обратно. Встретивший их Гоблин одобрительно кивнул, Угрюмый тут же снял шлем и принялся скидывать свои шмотки.

- Угрюмский, не переживай, “тропиканосы” я для тебя сохраню! – успокаивал его Крюгер, аккуратно складывая “шорты” по швам. – Если чего случится – отдам в школу, пусть ребятишки организуют музей боевой славы, выставят на стенде экспонат: “Трофейные боевые штаны ветерана вооруженных сил”.

- Ты, главное, на себя их не напяливай, не то растянешь вещь музейную.

Угрюмый разделся догола и принялся натягивать трофейный комбинезон. Летун был телом жидковат, и переоблачиться оказалось совсем непросто.

Комбез плотно облепил все тело, Угрюмый разом стал похож на мерзкого змееподобного монстра. Диверсант осторожно напялил на голову тесную шапочку, составлявшую единое целое с комбинезоном и покрутил головой. Турбина управлялась именно через этот чепчик наклонами и поворотами головы. Смывая вонючие слюни летуна, Крюгер облил водой из фляжки резиновую грушу на длинном поводке. Сжимая ее зубами, монстры регулировали скорость полета. Управление было достаточно необычным и сложным, но Угрюмый рулил виртуозно.

Диверсант резко завилял задом, прилаживая к своему копчику откинутый хвост. В кость упирался какой-то хрящ, пришлось опять все снимать, подрезать и одевать заново. Напялив комбинезон, он снова повертелся, проверяя удобство. Хвост продолжал жить своей собственной жизнью, судорожно извиваясь и подергиваясь, но на этот раз прилегал как надо

- А как ты рулить-то без хвоста будешь, Угрюмский? – заботливо спросил Крюгер.

- Ну, я даже не знаю... - ответил не учуявший подвоха боец. – Вообще, конечно, неудобно.

- А давай мы в хвост, прямо в хрящ, шомпол воткнем!

- Я сейчас тебе самому в гудок коечего покруче воткну!

- Крюгер, не зли его, - сказал Гоблин.

- Так я ж специально! – страстно воскликнул Крюгер. – Сейчас шомпол пристроим, раздраконим Угрюмого, и в пещере он вообще как тигра хвостом себя по бокам хлестать будет! Чисто гордый летун!

- Мои действия? – спросил Угрюмый, застегивая передний шов комбинезона летуна на специальную застежку и аккуратно распихивая по карманам зловещего вида инструменты своего непростого военного ремесла.

- По обстановке, - Гоблин поплевал на ладони, присел на корточки и начал возить ладонями по полу. – Покружи туда-сюда, потом, как бы невзначай, подрули к часовому на башне и эта... тово! – Гоблин подмигнул, встал и принялся натирать физиономию бойца собранной с пола грязью. – Главное – внутрь один не лезь, не справишься. Готовься нас встречать! Как макияж, Кабан?

- Чистый змей! – усмехнулся сержант. – И скин шикарный!

Кабан поднял с пола турбину, Угрюмый повернулся спиной, ловко подсел, просунул руки в лямки и, щелкая пряжками, начал прилаживать широкие ремни подвесной системы.

- Давай, сокол ты наш, - хлопнул бойца по плечу Гоблин.

Угрюмый кивнул, засунул в рот резиновую грушу, надел скрывающую не измазанную нижнюю половину лица маску, напялил очки и запустил турбину. Он пару раз двинул челюстями, двигатель взвыл, и с пола поднялись тучи пыли. Маленький диверсант оторвался от земли, взбрыкнул ногами, пристраивая ремни поудобнее, взял из рук Демона гипербластер, покачался, поднялся к потолку и плавно двинулся в сторону выхода, бубня себе под нос песенку.

В лунном сиянии снег серебрится,
Вдоль по дороге троечка мчится...

Щурясь от летящей пыли, друзья молча смотрели ему вслед. Мысли у них у всех были самые нехорошие.

- Так, всем зашухериться! – подал команду Гоблин, и диверсанты как призраки растворились в темноте.

Угрюмый гордо вплыл в пещеру, сразу поднялся к потолку и двинулся вдоль стены, как это обычно делали настоящие летуны. Он держал голову прямо, имитируя безразличие к происходящему внизу, при этом отчаянно скосив вбок глаза. Пол пещеры был необычный, земляной, только кое-где расчерченный узкими, висящими над грунтом концентрическими и радиальными металлическими дорожками, по которым прохаживались часовые. Сверху дорожки были похожи на подставку для кастрюли. В земле – мины, даже к бабке не ходи, подумал Угрюмый.

Разгуливающие понизу строгги на него даже не посмотрели, мерно расхаживая по узким дорожкам вокруг башни. Ты смотри, никому до меня дела нету, во как они тут службу несут... Уровень бдительности неуклонно стремится к нулю. Сейчас накажем.

Динь-динь-динь, динь-динь-динь, колокольчик звенит,
Этот звон, этот звон, много мне говорит...

И только тот, который нес службу на башне, смотрел в его сторону не сводя глаз. Чего он таращится, скотина?! Угрюмый медленно плыл вдоль стены. Может, в шмотках что-то не так? А вдруг этот летун был его корешком? Вдруг он что-то опознал? Блин, еще и хвостяра этот идиотский дергается! Черт, надо подобраться поближе...

А часовой смотрел на него, не отрываясь. Блин, да что же это такое?! Нигде нет покоя! Часовой почесал репу, дернул плечом и лениво отвернулся.

Ну, сволочь, держись... Я тебе сейчас покажу, мразюга, как ветерану нервы трепать! Так, стрелять нельзя, нож мне из такого положения тоже не метнуть... Угрюмый повесил гипербластер на шею, сунул руку в карман и извлек оттуда свою любимую удавочку. Взявшись поудобнее за обрезиненные ручки, он пару раз дернул проволоку на растяг, проверяя ее на крепость.

Крыша башни представляла собой круглую площадку диаметром метров двадцати, по периметру окруженную бортиком высотой около метра. В сторону входа в пещеру смотрел спаренный крупнокалиберный пулемет, а рядом торчала стрела лебедки. В самой середине площадки находился открытый железный люк, из которого торчала металлическая лестница. Рядом, как обычно, стояла пара ящиков. Прав был Гоблин, - подумал Угрюмый и прибавил ходу.

Строгг, крепкий мужик неопределенного возраста, не оборачиваясь, шагал по периметру площадки вдоль бортика и диверсант плавно зашел ему со спины, стараясь при этом держаться так, чтобы с земли его не было видно. Тот самый часовой, что так пристально разглядывал его две минуты назад, даже не обернулся на шум турбины. И тогда Угрюмый рывком подлетел к нему сзади, набросил на шею стальную петлю и резко развел руки в стороны.

Удавка, называвшаяся по имени изобретшего ее хирурга “пила Джигли”, была изготовлена из стальной проволоки с напыленной алмазной крошкой и вообще-то предназначалась для ампутации конечностей в условиях полевых госпиталей. На вооружении разведывательно-диверсионных частей она состояла с незапамятных времен и успешно применялась против любого врага, у которого была шея.

Помнишь, товарищ, ранней весною,
Здесь мы гуляли вместе с тобою?

Стальная петля бесшумно врезалась в плоть, мгновенно рассекла ее до кости и захлестнулась вокруг позвоночника. Строгг молча выронил авто-

мат и попытался схватиться за петлю пальцами. Диверсант потянул сильнее, и голова с тихим хрустом отвалилась от туловища. Кровь забила высоко вверх упругими, отрывистыми толчками. Из перерезанной шеи хлестало как из пожарного гидранта.

Во, блин, какой сочный пацан попался! Руки обезглавленного туловища все пытались что-то нащупать и схватить на том месте, где только что была голова. Угрюмый сжал челюсти, отпрянул в сторону и слегонца двинул строгу коленкой под зад. Тело рухнуло на пол, забилось в предсмертных конвульсиях, шкрябая по полу ногтями, судорожно суча ногами, мерзко хрипя, булькая перерезанным горлом и заливая все вокруг оранжевой кровью.

Динь-динь-динь, динь-динь-динь, колокольчик звенел,
Голос твой, голос твой, о любви громко пел...

Угрюмый быстро метнулся к ящикам и с трудом задвинул один из них на открытый люк, уперев его боком в лестницу.

Запирайте етажи,
Нынче будут грабежи!

Затем подвинул второй вплотную к первому, осторожно подошел к краю крыши и аккуратно глянул через бортик вниз. Далеко внизу, справа, строгг огибал башню и скрывался из виду. Угрюмый добавил оборотов, взлетел с крыши и как ни в чем не бывало снова двинулся вдоль стены, зорко посматривая вниз. Расхаживавшие часовые остановились и начали о чем-то переговариваться. Угрюмый насторожился, приготовившись к самому худшему. Смена идет, что ли? Вообще-то пройти не должна, Гоблин не допустит. Часовые прекратили разговор и снова двинулись по маршрутам.

Угрюмый, усыпляя бдительность коварных строггов, заложил по пещере полный круг. А когда один из них зашел за будку, при этом башня закрыла его от остальных, диверсант коршуном спикировал ему на загривок. Снова алмазная проволока врезалась в шею, и через пару секунд еще одно туловище осталось без головы. Кровь пульсирующей струей ударила в сарай, и Угрюмый отскочил в сторону, чтобы не перемазаться. Блин, опять спелый персик попался! Чем они их тут кормят, интересно? Эвон, какая жизнь полнокровная! Диверсант как ни в чем не бывало взлетел к потолку и решительно направился к следующей жертве. Надо быстрее, пока не сообразили...

Тем временем Гоблин, наплевав на маскировку, несколько раз включил прямую связь с Нюркой и, не заметив никакой реакции со стороны противника, взял управление насекомыми на себя. Все мухи сбились в кучу и бросились в морду ближайшему от Угрюмого строггу.

Угрюмый все мгновенно понял и поддал газку. Строгг замахал руками перед физиономией, пытаясь отогнать назойливых насекомых. Налетевший сзади диверсант отработанным движением накинул ему на шею удавку, уперся коленями в спину и, зверски ощерив под маской зубы, рывком обезглавил.

Гоблин, глядя на потешно отскочившую голову, заулыбался по-змеиному, и в этот момент услышал шаги в туннеле.

- Лютый! – зашипел он. – Прекратить!

- Кабан, Крюгер, Тарзан! Силу тока – на максимум! – скомандовал Лютый. – Вперед!

Четыре диверсанта уже занимали позиции с интервалом метров в десять, прячась за ребрами металлической обшивки по одной стороне туннеля и под потолком. Крюгер пробежал вперед, поставил на полу три мины и тоже притаился. Строгги валили стадом, не таясь и чувствуя себя полными хозяевами подземелий. До подхода было еще метров сто, и бойцы замерли.

Шаги громко лязгали по металлу. Ганнеры - сообразили все разом. Усиливают охрану, значит, пронюхали и ждут. Лязг усиливался, и через минуту грохот наполнил весь туннель. Его услышал даже круживший в пещере Угрюмый и похолодел. Смена караула, ничего я не успел... Внизу на дорожках строгги начали гортанно перекрикиваться и потянулись к входу в пещеру, навстречу смене.

Засевший под потолком Лютый видел, как внизу вразвалку прошел первый строгг, по всей видимости, разводящий. За ним вразброд шагали железной поступью не менее десяти тяжеловооруженных монстров в экзоскелетах. Экзоскелет представлял собой “наружный скелет”, некое подобие робота, внутри которого спокойно размещался специально обученный и подготовленный строгг. Подготовка заключалась в прямом вживлении в двигательные центры мозга специальных шунтов, позволявших напрямую подключаться к бортовому процессору и управлять механизмами как собственными руками и ногами.

Снабженный массой гидравлических сервоприводов и квазимышц, закованный в экзоскелет монстр мог очень быстро передвигаться и совершать гигантские прыжки, при этом нести на себе невероятное количество боеприпасов и сразу два вида оружия – пулемет и гранатомет. Вдобавок скелет имел очень высокую степень защищенности, и поэтому убить его владельца было совсем не просто. Ганне-



ров было не так много, и службу они несли только на самых ответственных участках.

Монстры о чем-то переговаривались и время от времени дружно хором выкрикивали какое-то слово. Блин, как дети на прогулке, - подумал Кабан. Слово это понял только Гоблин, а уж он-то о монстрах как о детях не думал, потому как слово, которое они выкрикивали, было словом “смерть”. По наши души идут.

Лютый смотрел вниз и считал. Считая разводящего, их шло одиннадцать штук. Когда внизу прошел последний ганнер, Лютый мягко спрыгнул вниз и сразу выстрелил в железную спину из рэйлгана. Тугая голубая спираль ударила монстру в середину широченной спины, снаряд прошил его насквозь и ушел в стену далеко впереди. Ганнер молча упал ничком, как карандаш, схватившись за шедшего впереди и увлекая его за собой на пол, но звука падения было уже не слышно из-за открывшейся стрельбы.

Практически одновременно с выстрелом Лютого с быстротой змеиной головы из темноты вынырнула мускулистая рука Крюгера с двустволкой и уперла стволы прямо в ухо строггу. Выстрел в упор неизменно дает превосходный результат: шедшему впереди разводящему дуплетом снесло половину черепа. Изуродованное тело отшвырнуло к противоположной стене, а Крюгер, мгновенно передернув затвор, боком выпал на пол и выстрелил снизу вверх в монстра шедшего следом. Два усиленных заряда кубической картечи личного изготовления опрокинули ганнера на шедших сзади, после чего, по разумению Крюгера, в туннеле должна была начаться кровавая куча-мала. Однако падавшего подхватили могучие металлические руки, силу которых в сотню раз увеличивали сервоприводы, и швырнули его вперед как нашкодившего кота. Третий раз Крюгер выстрелить не смог, он только успел вывернуться из-под железных ног рванувших вперед монстров. Стоявшие между ним и Лютым Кабан с Тарзаном успели выстрелить всего по два раза, после чего стрельбу пришлось прекратить, из-за боязни попасть друг в друга.

Отшвырнув сбитого дуплетом с ног товарища, пятеро уцелевших ганнеров плечом к плечу ломанулись вперед,

к пещере, а последний развернулся и. низко пригибаясь ,гигантскими прыжками бросился назад. На полу осталось лежать четверо.

Глядя вслед проскочившим, Крюгер нащупал пальцем кнопку дистанционного взрывателя и быстро нажал на нее три раза подряд. Сливаясь в один, прогремело три взрыва, но ничьих криков он не услышал. Проскочили, твари. Зато в шлемах загремел разъяренный вопль Гоблина:

- Не взрывать, идиоты, мать вашу! Пропустите хотя бы одного в пещеру!

Рыча от злобы, Гоблин схватил с пола коробочку, выдрал бархотку и открыл спрятанную на донышке плоскую красную кнопку. Послал всех мух разом на голову ближайшему к выходу строггу. Мухи сбились в рой, опустились монстру на физиономию, и прежде чем тот успел поднять руку и отогнать назойливых насекомых, Гоблин нажал на кнопку. Грохнул маленький взрыв, и обезглавленный часовой рухнул на дорожку. Паривший под потолком Угрюмый плюнул прямо в маску.

Он видел, как услышавшие стрельбу и взрывы часовые сперва замерли на дорожках, а потом у одного из них шикарно взорвалась голова. Монстры гурьбой бросились к воротам башни. Утробно завыла сирена тревоги, и бронеплита ворот медленно поползла вверх, пропуская внутрь часовых. Угрюмый быстро сунул удавку в карман, рванул с шеи гипербластер и понесся к входу в пещеру, имитируя выход на оборонительную позицию.



Мимо Крюгера огромными прыжками промчался Кабан, за ним – Тарзан, а следом еще быстрее проскочили отчаянно матерящийся Гоблин, Пушистый, Негатив и Демон. Крюгер добил упавшего монстра, с низкого старта рванул следом, переходя с четверенек на ноги и, стараясь не отстать.

Лютый бежал в противоположную сторону, пытаясь догнать побежавшего за подмогой. Монстр передвигался чудовищными прыжками, с трудом вписываясь в повороты. Не догоню, - понял диверсант и вскинул рэйлган.

В этот момент ганнер снова прыгнул, зацепился плечом за металлическое ребро обшивки и на миг потерял равновесие. Лютый тут же выстрелил и попал точно в крестец. Ноги монстра отказали, и он с грохотом растянулся на полу. Лютый бросился вперед, а ганнер рванул от него, цепляясь обеими руками за рифленый пол. Скрежеща металлом об металл, он с каждым рывком проскакивал метров по десять, и расстояние между ними продолжало стремительно увеличиваться.

Блин, чего я за ним бегаю как дурак, все равно ведь не догоню, - недоуменно подумал Лютый и снова прицелился. Выстрел получился хороший, пуля звонко цокнула точно в серединку стального затылка, после чего монстр враз притих. Диверсант тут же бросился назад, на помощь остальным.

Тяжелая броневая плита башенных ворот поднималась медленно, и подбежавшие к ней караульные строгги, не дожидаясь, один за другим лезли под нее на животах.

Громко топоча железом по железу, в пещеру прыжками ворвались ганнеры. Не рассчитав скорости, один из них споткнулся об безголовый труп часового и, не вписавшись с разгона в поворот, выскочил с узкой дорожки на голую землю. Грянул взрыв, металлическая фигура резко подлетела вверх и, перекувырнувшись в воздухе, в рухнула на землю. Грохнул еще один взрыв, и в стороны полетели уже различные части тела. Остальные четыре ганнера стремительно приближались к уже наполовину поднявшимся воротам. Угрюмый снова выругался, быстро развернулся и понесся на крышу башни.

Следом за ганнерами в пещеру заскочили диверсанты во главе с самым быстрым Пушистым. На бегу Пушистый прицелился и выстрелил из своего гранатомета вдогонку монстрам. Граната пролетела мимо них и взорвалась на земле прямо у входа. Настороженные противопехотные мины мгновенно сдетонировали и изрыгнули из-под земли четыре металлических цилиндра с зарядами. Подскочив на полтора метра вверх, цилиндры дружно взорвались тучами тяжелых железных шариков и стержней с двухсторонней заточкой.

В этот миг Угрюмый залетел за бортик крыши, остальные упали на дорожку и, не зацепив никого из них, железный вихрь смел бегущих ганнеров с дороги прямо на мины всего в двух шагах от спасительных ворот. Очередью загремели новые взрывы, вздымая в воздух тучи земли, обрывки тел и обломки экзоскелетов.

Запирающая вход в башню плита медленно шла вниз, и диверсанты рванули вперед изо всех сил. На крыше Угрюмый ножом обрезал лямки работающего джэтпака, сбросил его на пол и бросился к лестнице с гипербластером наперевес.

Остальные бежали к воротам, а слегка отставший Пушистый четырежды метко выстрелил под опускающуюся плиту из гранатомета. Внутри загремели взрывы, и слух диверсантов начали ласкать истошные вопли раненых строггов. Плите оставалось до пола меньше полуметра и первым под нее, упав с разбегу на пузо, въехал Кабан. Проскользнув внутрь, он вскочил на ноги и сразу открыл огонь по темному коридору, а следом за ним на животах уже въезжали остальные. Последним заехал Пушистый, Лютый добежать не успел, плита опустилась, и он остался снаружи.

Внутри башни группа ураганом понеслась по этажам наверх. Строгги дрались изо всех сил, повсюду стояли насмерть и обороняли каждую комнатенку до последнего монстра. Это не помогало, потому как смерть в лице разъяренных диверсантов, топоча сапогами, стреляя во все стороны и громко ругаясь матом, не заставляла себя долго ждать.

При отсутствии выходов на боевые солдаты по три раза в неделю целыми днями напролет тренировались, штурмуя развалины домов в Цербероне, и поэтому сейчас чувствовали себя как рыбы в воде, выполняя стандартную боевую задачу "Уничтожение укрепленного командного пункта противника". Вообще-то они везде себя чувствовали "как рыбы в воде", я бы даже сказал – как зверские акулы в тихом сельском пруду.

Ломая отчаянное сопротивление противника, солдаты брали приступом этаж за этажом. В комнаты летели гранаты, грохотали взрывы, вышибались двери, крушилась мебель, громилось оборудование, и повсюду полностью уничтожался враг. Бойцы стреляли из рэйлганов сквозь стены и беспощадно зачищали помещения, потому что только умалишенный идиот оставляет за спиной раненых и контуженых. Среди солдат идиоты долго не жили.

При подъеме на третий этаж они наткнулись на хорошо укрепленную огневую точку и застряли. Огонь был настолько плотный, что о прорыве не было и речи. Очереди спаренного пулемета остервенело били по стенам, про-

тивно визжали пули, пластами отваливая штукатурку и выбивая едкую пыль. Диверсанты залегли на лестнице.

- Пушистый! – крикнул Гоблин. – Давай "шершня"!

Пушистый уже наживлял в свой гранатомет капсулу плазменного заряда.

- Быстрее!

Диверсант спокойно прикинул расстояние, угол, прицелился и выстрелил. Жутко ухнул взорвавшийся заряд, пулемет замолк, и впереди, сжирая все живое, вспух огромный огненный шар. В бурлящих клубах огня и черного дыма никто даже не закричал.

Закрывая лица от испепеляющего адского жара, бойцы рванули вперед.

- Ищите пульт! – орал Гоблин. – Здесь должен быть пульт!

И они его нашли. Он располагался на предпоследнем этаже, и там уже сидел Угрюмый, держа под прицелом гипербластера шестерых слегка избитых строггов явно штатского обличия, с ужасом глядевших на диверсанта в шкуре летуна.

Всю стену помещения занимал пульт управления генератором. Поверху шли экраны, показывавшие совершенно незнакомые места и механизмы, но на двух из них легко можно было опознать вход в пещеру и ворота, закрывающие проход к генератору. Внизу располагалась широкая панель управления, густо утыканная лампочками, кнопочками и рубильничками.

- Будем отключать? – тяжело дыша, спросил Угрюмый, хватая брошенную Тарзаном плазменную винтовку.

- Не получится, - сказал Гоблин, пинком отшвыривая стул и проходя к пульту, - нам пока только ворота надо открыть. Где Лютый?

- Снаружи, - сказал Демон. – Там один за подмогой побежал, так он пока его успокаивал, не успел.

Гоблин поводил пальцем над пультом, отыскал нужный рычажок, дернул его, и сирена снаружи перестала выть.

- Тарзан, Пушистый – на крышу. Поднимите наверх Лютого, сами останьтесь там. Сейчас они подкрепление пришлют. Негатив, Гастелло – обшмонайте пленных. Демон, Коба, Крюгер – осмотрите еще раз всю башню, разберитесь с подвалом.

Крюгер бросил Угрюмому рюкзак с его барахлом, и маленький диверсант немедленно обулся в свои огромные башмаки, обретя совершенно карикатурный вид. Пятеро диверсантов побежали выполнять приказ.

Демон, Кабан и Крюгер пробежали по всем помещениям, добили парочку незамеченных раненых, собрали все боеприпасы и на первом этаже обнаружили люк в подвал. Быстро посовещались, Демон вытащил из рюкзака Крюгера боеприпас объемного взрыва. Кабан резко приподнял люк, Демон дернул за кольцо и баллончик полетел вниз, в непроглядную темноту.

Он тихо шипел, выпуская из себя пары не имеющей запаха и вкуса легковоспламеняющейся жидкости. Как только он опустел, сработал маленький запал. Тяжелые пары, расползшиеся во все щели, сдетонировали одновременно, и темный подвал мгновенно превратился в ад. Огню вполне хватило одной секунды для того, чтобы сожрать весь кислород и выдрать наружу легкие засевшим в подвале строггам. Все, кто пытался там спрятаться, умерли мгновенно, скрючившись по углам в самых невероятных позах. Тяжелую крышку люка вышибло в потолок как пробку от шампанского. Отскочив от потолка она грохнулась на пол и с лязгом откатилась в угол. Выполнив задачу, бойцы вернулись наверх. Там тоже все шло по плану.

Пушистый и Тарзан выскользнули в дверь, выскочили по лесенке на крышу и подбежали к бортику. Стоявший внизу Лютый услышал шаги и тут же прицелился. Пушистый на всякий случай сперва его окликнул:

- Опоздавшие внизу есть?

- Давай веревку быстрее, балбес! – рявкнул Лютый.

- Я бы еще подумал, кто из нас балбес, - бубнил себе под нос Пушистый, спуская вниз трос.

- Ты побазарь там еще! – взбеленился внизу офицер. – Тащи быстрее, иначе я сам сейчас поднимусь!

Пушистый быстро вертел ручку, и через минуту Лютый перемахнул через бортик. Выписав Пушистому подзатыльник, Лютый бросился к лестнице, а оба бойца остались на посту.

У противоположной от пульта стены, упершись в нее руками и широко расставив ноги, стояли шестеро пленных специалистов. Бойцы по быстрому провели обыск, пересмотрев и вышвырнув на пол все содержимое чужих карманов, затем для пресечения склонности к побегам каждому пленному сзади распороли ножами штаны - от пояса и ниже, разрезали шнурки в ботинках и после всего этого с помощью пинков и затрещин объяснили, что можно присесть на пол.

Старый военный программист и опытнейший спец в области вычислительной техники строггов Лютый сразу вытащил из рюкзака свой переносной компьютер и воткнул его в пульт управления. Бодро затрещали клавиши, по экранам побежали уродские строгговские закорючки. Через пару минут диверсант крутанулся на стуле и сказал:

- Камрад, спроси у них код доступа, или чем там эта ботва у них тут открывается. Иначе мы тут копаться будем неведомо сколько. - И снова отвернулся.

Гоблин, самый способный из них к языкам, повернулся к сидящим на полу у стены пленным и внимательно к ним присмотрелся. В общем и целом, при всей своей внешней схожести с людьми, строгги таковыми не являлись. Основное различие заключалось в том, что когда они собирались в количестве больше трех, разум их начинал действовать как единое целое, синхронно и организованно. Именно поэтому их социальная структура ни в чем не была похожа на человеческую. Незыблемостью конструкции она скорее напоминала муравейник с его четко определенной ролью для каждого, беспрекословным подчинением и спаянностью. Их пытались перевоспитывать и учить, но все это действовало только до тех пор, пока обученный строгг не попадал к сородичам. В тот же миг все благоприобретенные навыки улетучивались, и он снова превращался в смертельно опасную тварь. Строгги никогда не размышляли над исполнением приказов своих Старших и в любом случае шли до конца. Именно это делало их цивилизацию таким грозным противником землян.

Поэтому, глядя на сбившихся в кучу монстров, Гоблин иллюзий не питал. Как только представится малейшая возможность, они нападут. Сперва кто-то один, а потом все вместе. И дело не в том, что они какие-то особо подлые, нет. Просто так уж они устроены. Ну, это не мои проблемы, отмел посторонние мысли Гоблин и внимательно осмотрел пленных. У одного из них, с виду самого старого, на рукаве имелся знак – крылатый череп. Явно руководитель этой шарашки. С него и начнем.

- Мир и счастье всем присутствующим, а так же крепкого здоровья до конца жизни! - Изрыгнул из себя приветственную фразу на непередаваемо гнусно звучащем местном наречии диверсант. Надо было как-то расположить монстров к себе подружелюбнее, и он спросил: – Как у вас тут идут дела?

Из угла раздалось сдавленное яростное рычание. Мда, подумал боец. Немного не в тему.

- Так, вот ты. - Гоблин поманил пальцем предполагаемого начальника. – Ну-ка, иди сюда.

Строгг поднялся с пола и гордо шагнул вперед, злобно уставившись на диверсанта.

- Как семья? – спросил Гоблин, налегая на дружелюбие.

- Нормально! – сдавленно прорычал монстр.

- Как детишки? – продолжал боец.

- У меня нет детишек!

- Напрасно! – Гоблин сунул руку в карман, извлек оттуда большую платиновую монету, имевшую хождение на Строггосе, и кинул ее бездетному монстру. – Держи. Если вылезешь отсюда – обязательно заведи себе пару-

тройку. Они у вас потешные, прикольные такие... Пока маленькие, конечно.

Строгг разъяренно фыркнул, но монету немедленно спрятал.

- Значит так, тебя я буду звать Бивис, запомни, - сказал Гоблин.

- Что зто такое – "Бивис"?! – прорычал строгг.

- Бивис – зто ты, - пояснил диверсант. – Скажи-ка мне, Бивис, какой код доступа у зтой машины?

Личный состав с интересом наблюдал за беседой, не понимая ни единого слова, кроме имени Бивис. Этот Бивис, частенько упоминаемый Гоблином, был персонажем из любимого мультика его детства про двух подростков-дегенератов. Строгг в ответ резко выкрикнул несколько фраз и попытался было взмахнуть рукой, но мгновенно заполучил от Негатива мощную оплеуху и растянулся на полу.

- Какой он говорит код? – повернулся Лютый.

- А никакой, - фыркнул Гоблин. – Он говорит "Да здравствует свободный Строггос!" и добавляет, что все мы тут непременно подохнем. Хорошо хоть Пушистый его не слышит, а не то бы сейчас криков "за правду" понаслушались.

- Камрад, ты так ловко по-ихнему заворачиваешь! У тебя вообще никаких проблем с их языком нет?

- У меня – нет! - Бодро ответил диверсант. – Это у них трудности с пониманием.

- Гоблин, - ровным голосом сказал, не поворачиваясь Угрюмый, - второй справа подобрал нож.

Гоблин стремительно выдернул из кобуры пистолет и тут же выстрелил одному из строггов в ногу. Комнату огласил дикий вопль раненого, остальные съежились, вжались в стену и жутко завыли. Тогда Гоблин выстрелил раненому в лоб. Пуля пробила голову, и из ослабшей руки строгга выпал и звякнул об пол кривой нож. Монстры сразу затихли.

- Выйдем наверх – сгною на очках, кто их обыскивал... - мрачно сказал Гоблин.

Затем диверсант повторил свой вопрос. Потрясенные монстры по-прежнему молчали. Гоблин снова поднял пистолет и тогда старший вскочил на ноги и закричал.

Диверсант одобрительно кивнул и развел руки:

- Бивис, базара нет! Сразу бы так! - И махнул рукой, приглашая его к пульту. – Камрад, там аппарат глазное дно зтого козла сперва должен отсканировать. Ишь, требует, чтобы мы не трогали остальных, - ухмыльнулся диверсант, - а за зто он нам поможет. Бивис – парень серьезный, зря трепаться не будет – сразу все монстрятские секреты сдает!

Придерживая штаны, строгг решительно шагнул к пульту, на ходу подхватил свободной рукой стул и хотел было с размаху ударить им по компьютеру Лютого. Вредительский порыв был на корню пресечен костистым кулаком Демона, сочно впечатавшимся на противоходе монстру прямо в лоб. Стул отлетел в сторону, а строгг, нелепо взмахнув ногами, грохнулся спиной об пол и затих, широко раскрыв рот и бессмысленно глядя в потолок.

- Я тебе сейчас дам – княжеские гусли ломать! – почесывая кулак, добродушно проворчал Демон, поднимая стул и присаживаясь.

Крюгер подхватил за шиворот утратившего контроль, распоясавшегося было хулигана, поднял его с пола и сунул мордой в прибор, с виду напоминающий микроскоп. Аппаратик пискнул, мигнул красной лампочкой и Лютый довольно кивнул:

- Есть, оно!

Удовлетворенный результатом, Крюгер повернул монстра к себе спиной и мощным пинком отправил его обратно в угол, к товарищам.

- Погоди ты его дубасить, может, тут еще чего-то понадобится! - поморщился Лютый, категорически не одобрявший беспричинного насилия.

- Правильно, камрад! – согласно кивнул сидевший на столе Гоблин. – Крюгер, держи себя в руках! Наше оружие – божье слово и доброта!

- Понадобится, - повторил Лютый. – В систему я уже вошел, а зтот пес пусть теперь скажет, как он управляет турелями и открывает ворота.

Гоблин равнодушным голосом задал очередной вопрос. Никто не ответил. Тогда Гоблин повторил. Монстры угрюмо молчали. Пистолет снова вынырнул из кобуры, и щербатый от частого употребления черный ствол бездушно глянул в глаза старшему строггу. Монстр затряс головой и стал тыкать пальцем в сидящего рядом. Гоблин направил ствол на него и сказал:

- Тебя я буду звать Баттхед! – Кретин Баттхед был лучшим другом идиота Бивиса из того же мультфильма. – Как только услышишь "Баттхед" – значит зто я тебя зову, надо все срочно бросать, бежать ко мне и быстро делать то, что я говорю. Сейчас я тебе задам вопрос, Баттхед, так что приготовься, как следует. Твой друг Бивис, - Гоблин ткнул пальцем в старшего строгга, - говорит, что ты можешь открыть ворота. Это правда, Баттхед?

Строгг молчал. Диверсант медленно опустил оружие.

- Угрюмый, тут у нас Баттхеда чего-то заклинило! Времени в обрез, помоги парню прийти в себя! Интенсивной терапией, если что.

Важно помахивая чужим хвостом, Угрюмый рывком поднял монстра с пола и без взмаха хорошенько врезал ему поддых. Строгг отлетел к стене, согнулся, захрипел и весь затрясся, однако говорить не начал. Угрюмый ухватил его за загривок и врезал еще разок, однако результат был тот же.

- Угрюмский, сразу после того, как стукнешь, надо Баттхеду рот и нос закрывать. Это тонизирует работу мозга! - Поморщившись, поделился собственной методологической наработкой Гоблин.

Угрюмый внял совету ветерана, и дело пошло веселее. Через три минуты обессилевший от побоев и отсутствия кислорода Баттхед трясущейся рукой набрал секретный код. На зкране бронированные плиты медленно поехали в стороны, личный состав разразился аплодисментами, а Угрюмый церемонно раскланялся. Баттхед от выписанного им подзатыльника прилетел в объятия своих коллег не касаясь пола.

Повернувшись к строггам, Гоблин снова спросил их на местном тарабарском наречии:

- Кто убил тех пятерых, чьи головы выставлены на стене?

Старший зыркнул исподлобья и начал говорить сперва тихо, а потом все больше и больше распаляясь, перейдя в конце на истеричный визг.

- Чего зто Бивис опять так разнервничался, камрад? Припадочный, что ли?

- Говорит, что генератор охраняет спецподразделение каких-то особо решительно настроенных смертников, которые уничтожат всех, кто попытается к генератору подобраться. Нас – в первую очередь. Эти же твари поймали в ловушку Беса, всего в двух часах хода отсюда. Чтобы их остановить, они пошли на крайний риск: закупорили пещеру, в которую вошли наши, а потом пустили газ. Когда через час открыли, все уже было кончено.

- Вот как, значит... Газами потравили, герои... - в серых глазах Лютого загорелся нехороший огонь. – Камрад, вы уже таки идите, времени в обрез, а я тут с ними за жизнь потолкую, политинформацию проведу, о гуманности побеседую...

- Сейчас, я только носик попудрю, - полуобернувшись, сказал Гоблин, справляя малую нужду в ближайший угол возле пульта. – Ты остаешься тут, камрад, бдишь и ждешь нас.

- "В бой идут одни терминаторы"? – ухмыльнулся Лютый.

- Ага. Ворота в башню не открывай. За мной ворота закрой, чтобы никто нам не мешал и, главное, чтобы оттуда наружу никто выскочить не смог. Все-таки они все в смертники записались, нельзя пацанов разочаровывать! С зтими псами – смотри сам. Сперва пусть танк помоют, а если что – за рога и в стойло, ритуальные услуги – на твое усмотрение. И взорви тут все к чертовой матери. – Гоблин застегнул штаны, повернулся и положил рэйлган на плечо. – Все, пошли.

На крыше башни резко и коротко

свистнули.

- Гастелло, смотри за ними! – Гоблин и все остальные опрометью бросились наверх.

Диверсанты как пробки вылетали из люка и, низко пригибаясь, разбегались вдоль бортика. Из туннеля, через который они пришли, несся басовый рев мощных турбин.

- Танки! – срывая голос, заорал Гоблин. – К бою! Заряжать стрелки! Угрюмый – приготовь ружье! Пушистый, сколько "шершней" осталось?!

- Три! – кричал Пушистый лихорадочно заменяя в барабане гранаты.

- Готовься! Камрад, у тебя?!

- Одна напалмовая!

- Приготовь!

Бойцы быстро выставляли регуляторы силы тока на максимум, выдергивали одни магазины и вставляли другие, снаряжая рэйлганы бронебойными стреловидными снарядами с хвостовым оперением. Стрелки имели оболочку из мягкого металла, которая скрывала под собой острый стержень из сверхпрочной, мономолекулярной стали. Только ими можно было пробить строгговскую бронетехнику, да и то удавалось это далеко не всегда.

Рев турбин нарастал, из черной пасти туннеля уже клубами летела пыль.

- Сколько их?!

- Минимум три! Да, три!

- Двоих надо впустить, а третьим завалить выход! Пушистый, ты понял?

- Есть!

- Камрад, Негатив и я – первый! Демон, Крюгер – второй! Кабан, Тарзан, Угрюмый – третий! Приготовились!

И в ту же секунду из черного жерла туннеля вылетел первый танк. Огромная, зализанная со всех сторон металлическая туша, во все стороны ощетинившаяся стволами, скользнула вверх, зависла в воздухе вровень с крышей и открыла ураганный огонь одновременно с диверсантами.

Фффуххх! – фыркнули черными ноздрями ракетные установки. Бубух! – ударили бортовые пушки. Тра-та-та! – застрекотали пулеметы. В этом грохоте визг рэйлганов был совсем не слышен, однако результат их стрельбы хуже от этого не стал.

Очередью загремели взрывы чуть ниже бортика по краю крыши. Семь голубых спиралей уперлись в три разных места танка, где за полуметровой броней скрывались пилот, стрелок и командир. Оседлавшие концы спиралей снаряды дружно пробили активную броню, впились в броню металлическую, мягкая сталь оболочек расплющилась об поверхность, и острые бронебойные стержни, пронзая инопланетный металл, хищно устремились вглубь. Не все они прошли насквозь, но сила их удара была такова, что внутренняя поверхность брони взорвалась осколками, разрывая в клочья тела экипажа.

Танк прекратил стрельбу, повиснув в двадцати метрах над грунтом и медленно поворачиваясь носом от башни в сторону выхода. Выпущенные им ракеты и снаряды попали прямо в бортик, пробив в одном месте огромную дыру, подняв тучу пыли, завалив станок с турелью и не причинив никому никакого вреда. Рэйлганы на всякий пожарный ударили второй раз, уже в подставленный борт. Турбины резко сбавили обороты, и танк плавно опустился на брюхо, непомерной тяжестью ломая маленькие сараюшки. И тут в пещеру с ревом, открыв огонь сразу от входа, залетел второй танк. Шедший впритык за ним третий повис внизу, прямо на выходе в туннель, перекрывая единственный путь отхода и тоже грохоча сразу всеми орудиями.

Диверсанты влипли в пол и попластунски метнулись на противоположный край площадки. В воздухе свистели пули крупнокалиберных пулеметов, летели осколки камня от разбиваемого ими бортика.

- Пушистый! – крикнул Гоблин. – Один повис у выхода и бьет снизу, второй сейчас поднимется и будет кончать нас сверху! Приготовься!

- Я щас сам на него кончу! – пробормотал Пушистый, перекатился на спину и замер с поднятым гранатометом, сквозь грохот взрывов внимательно слушая звук турбин. И когда ушедший влево танк добавил вертикальной тяги, солдат сосчитал до трех и выстрелил.

Гранатомет глухо гавкнул, граната пошла по заметной дуге и ударила точно в тупое рыло резко вынырнувшей из-за бортика машины. Одновременно с взрывом гранаты ударили рэйлганы, и концы инверсионных спиралей потонули в огромном черно-красном огненном шаре. Граната не могла причинить танку никакого вреда, зато пламя перекрывало экипажу обзор и не давало вести прицельный огонь. Пытаясь выскочить из огня, танк рванул вверх, стреляя изо всех орудий. Без прицела все снаряды шли выше, попадая в дальнюю стену.

На площадке визжали бьющие чуть ли не очередями рэйлганы, пребольно лягая своих хозяев в плечи и посылая в бронированное брюхо тучи стрелок. Сперва танк потерял управление, потом перестал стрелять, а затем очередного залпа завалился на левый бок. Пролетел над башней к дальней стене, сминая металлические плиты покрытия, неуклюже ударился об нее и рухнул на минное поле. Под ним, не в силах даже подвинуть свалившуюся с воздуха махину, глухо ударило несколько взрывов.

- Пушистый, Лютый! – крикнул Гоблин и бойцы поползли к проломам, по которым бил снизу третий танк.

Танк прекратил огонь, только рев турбин раздирал воздух подземелья. Целится, сволочь, понял Пушистый. Ждет, когда я выгляну. Опять ведь убить меня хотят, твари. Эх, "запомниться" бы сейчас...

- Гоблин, зашли казачка! – крикнул он, не оборачиваясь. Гоблин мотнул головой, показал Угрюмому два пальца и крикнул:

- Бивиса и Баттхеда тащи!

Угрюмый ящером метнулся к лестнице и прыгнул вниз. По лестнице загремели шаги и в этот момент из танка с жутким акцентом закричали громкоговорители:

- Гивардэйсы-дысантныкы! Сыдавайтыс, да?! Вас жидут гарачий вада, топлий койка и наций гастыпрыымства! Вихады па аднаму на край, да?! Сыдавайса, зымлан!

Подкрепляя сказанное, снизу отрывисто прогрохотали два крупнокалиберных пулемета и края бортика снова брызнули осколками камней.

Меньше чем через полминуты из люка на крышу выпрыгнул перепуганный, крепко держащий ножку от стула с привязанной к ней белой майкой, старший строгг – Бивис, а за ним Баттхед, тоже с майкой на палке, но при этом держащийся за задницу и испуганно оглядывающийся. Следом за ним с ножом в руке выпрыгнул Угрюмый. Оба монстра сразу присели, озираясь, а Угрюмый и вовсе залег вверх хвостом от греха подальше.

- Слушайте сюда! - сверля взглядом пленных, прорычал по-строгговски Гоблин. – Мы окружены, у нас кончились патроны и мы хотим сдаться в плен!

В красных глазах монстров полыхнула злобная радость, и строгги хищно шевельнули волосатыми остроконечными ушами.

- Сейчас вы поднимете палки, размахивая ими, подойдете к краю и договоритесь с командиром танка об условиях нашей сдачи в плен.

- Ты думаешь, Старшие оставят вас в живых, неверный? – зло, прищурившись, спросил Бивис.

- Это не твое дело! - оборвал его Гоблин. – Идите и скажите, что мы срочно хотим сдаться в плен!

- Вы ответите... - прошипел Баттхед. – Вы за все ответите! Вы...

- Случайно – не перед тобой ответим, урод?! – горячий ствол рэйлгана уперся Баттхеду в лоб.

- Если хочешь, чтобы мы это сделали, разговаривай с нами учтиво! – рявкнул первый строгг.

Гоблин замолчал, подыскивая слова, эквивалента которым в чужом языке не знал. Затем нужные слова вроде как нашлись, он сунул горячий ствол в нос говоруну и его понесло:

- Слушай, ты... Ты, собака-самка, женщина легкого поведения! Если ты, пестрая птица с гребнем на голове, мужчина живущий с мужчинами, еще



хоть раз откроешь свою помойную пасть, то твой приятель, изнасилованное вонючее животное с рогами, враз узнает, какого цвета твои мозги! – Монстры озадаченно притихли. – А сейчас оба встали, замахали палками и бегом к бортику, твари!

- Ты все равно умрешь, неверный!

- Мы все умрем, придурок. Только если ты, убогий, сейчас же не заткнешься, то сдохнешь первым.

Строгги злобно раздули ноздри, однако с рэйлганом спорить было сложно, и потому они встали, вяло замахали палками, и, осторожно ступая, подошли к краю, откуда принялись кричать танкистам то, что минутой раньше говорил им Гоблин.

Танк не стрелял, сидящий внутри экипаж до предела сбавил обороты турбин и чутко ловил каждое слово парламентеров-соплеменников, напряженно обдумывая свои дальнейшие действия. Монстры совершали грубейшую ошибку, нарушив основную военную заповедь – никогда не верь врагу! И тем самым приблизили свою смерть.

Строгги все больше распалялись и уже в открытую, не таясь, орали, что землян всего десять штук, что все они перепуганы до смерти и не будут сопротивляться. Они уговаривали командира танка сразу после взятия землян в плен выдать их для расправы лично им, потому как обслуживающий генератор трудовой коллектив очень сильно пострадал от творимых людьми по всей планете бесчинств.

Пока они орали, а танкисты раздумывали, Пушистый и Лютый подкрались к пролому с двух сторон с гранатометами наизготовку. На танке щелкнул громкоговоритель и сидящий внутри строгг снова завопил:

- Гивардзйсы-дысантныкы!

Больше он ничего сказать не успел, потому как Пушистый и Лютый одновременно поднялись из-за бортика и выстрелили. Расслабившиеся танкисты замешкались всего на долю секунды, и этого хватило на то, чтобы гранаты взорвались на корпусе танка. Огненным шаром вспучилась плазма, липким темно-малиновым пламенем занялся напалм, и сидящий внутри экипаж ослеп.

Расставив сошки плазменного ружья, прямо на край площадки, игриво задрав хвост с разбегу упал Угрюмый, и направляемый им ярко-белый луч нырнул в пузырящееся напалмовое пламя. Подскочившие к бортику остальные диверсанты тоже открыли огонь.

Танк не выстрелил ни разу, зато луч угрюмого пропорол броню и огненным пальцем нащупал внутри боезапас. У входа в туннель грянул оглушительный взрыв, и огненный шар резко увеличился в размерах. Находившиеся на крыше башни диверсанты и строгги попадали и, спасаясь от осколков, откатились в стороны от проломов, а сверху на них посыпались мелкие куски искореженной стали.

Внизу очередями грохотали взрывы, и через полминуты все закончилось. Они поднялись на ноги, посмотрели вниз, и пещеру огласила серия жизнерадостных воплей победителей. Развороченная взрывом, объятая чадящим огнем туша танка надежно перекрывала вход в пещеру. Вставший с пола строгг, размахивая кулаками, теряя ботинки и уронив штаны, бросился на Гоблина с криком:

- Ты нас обманул! Ты нас обманул!

- А как ты думал, мой юный друг! – радостно ответил диверсант, встречая Бивиса мощным крюком справа в челюсть. Босой монстр со спущенными штанами звонко лязгнул синими зубами и тяжело плюхнулся на задницу.

- Это называется не обман, а оперативная комбинация! Я же не виноват, что ты такой дурак, Бивис! – пожал плечами Гоблин. – "Око за око, зуб за зуб!" – так учат наши древние!

- Книга Левит, двадцать четыре разделить на двадцать! - бодро вставил Пушистый.

- Мог и не кричать ничего, а умереть достойно! – злобно ухмыляясь, продолжил Гоблин. – Или кричал бы, что нас тут целый батальон и все с гранатометами! Что притих, скотина?! Кто вас на Землю звал, а?! А теперь испугался за свою шкуру паршивую, да? И правильно сделал! Зато теперь поживешь... - Гоблин весело смерил его взглядом и подмигнул. – Ну... еще минут двадцать! А может, и целых полчаса!

Глядя в пол, строгг тер ушибленную челюсть и молча вспоминал отходную молитву. Гоблин выписал сидящему на полу монстру смачную "пиявку", звонко хлопнул его пятерней по бритой бугристой башке, дружески потрепал за ухо и сказал:

- Давай, Бивис. Будешь в аду – скажи там всем, что это я тебя прислал.

Затем повернулся к бойцам и отруководил:

- Тарзан, зови Гастелло, и пусть пригонит оставшихся. Крюгер, Демон – вниз, заминируйте проход. Угрюмый, попробуй открыть первый танчик. Похоже, мы его не сильно подломили, вдруг чего работает. Если да, то посмотри что к чему, чтобы Лютый один оборону держать мог.

Бойцы спустились вниз исполнять приказ, а немного погодя через люк на крышу повылезали пленные, а следом за ними – Гастелло.

- О-о-о! – увидев три танка, он пришел в неописуемый восторг. – Круто! Гоблин, ты в рапорте меня не забудь приписать, а не то, как по танчикам стрелять – так это можно и без меня, а уж как премиальные получать – так это лучше всего со мной!

Лютый пинками отогнал всех монстров на противоположный конец площадки. Гастелло помог Угрюмому вырезать чужой хвост из чехла, однако сам чехол Угрюмый отрезать не разрешил, пояснив, что через дырку будет задувать и вообще с хвостом прикольнее. Избавившись от хвоста, он быстро спустился вниз и направился к подбитому танку.

Забравшись на броню, диверсант умело срезал сзади входной люк и забрался внутрь. Через минуту из люка с небольшими интервалами вывалился экипаж в виде трех свежих трупов. Сам танк зашевелил стволами, навел их в сторону своего горящего в проходе собрата и замер. Из люка снова высунулся Угрюмый:

- Прицелы работают, надо бы пальнуть разок для верности!

- Чаво там, ляпи! – кивнул сверху Гоблин. – Осторожнее, он сейчас стрелять будет!

Угрюмый нырнул внутрь машины и секунд через десять ударил в дальнюю стену возле выхода из всех стволов. Полетели во все стороны искореженные металлические листы и раскрошенные камни, а на месте пробоины повисло густое облако пыли.

- Давай, камрад, мы порыли! Танчик в твоих руках, рули тут, – сказал Гоблин. – Сейчас они сообразят, что все три танка не вернулись, запереживают и начнут подтягивать серьезные силы. Думаю, времени у них примерно часок на это уйдет, так что мы успеем туда-сюда обернуться. Вытащи из танка все элементы питания, наши уже совсем на пределе. Ну, камрадинский, держись! По коням, хлопцы!

Хлопцы, похожие на коней больше, чем сами кони, один за другим спустились вниз по тросу, а Крюгер передал снизу пульт дистанционного управления минами. Угрюмый крикнул снизу:

- Лютый! Они там сговорились уже и как только мы отойдем, сразу на тебя прыгнут! Смотри, поаккуратнее!

Лютый равнодушно махнул рукой. От подножия башни бойцы цепочкой побежали к открытым воротам. Лютый снова помахал им вслед рукой:

- И побрели они обои-два, солнцем палимые... - После чего повернулся к монстрам и, недобро прищурившись, неторопливо пошел к ним через площадку. – Так что, Бивис, говоришь, обманули тебя, да? Ох, бедняга...

Уже на подходе к открытым воротам за спинами солдат раздался истошный вопль, и бойцы разом обернулись. Оглашая окрестности пронзительным визгом и нелепо кувыркаясь, с башни летела фигурка. Удар о грунт и последовавший за ним взрыв оборвали вопль. Гоблин покачал головой и сочувственно цокнул языком:

- Наверно, слушал невнимательно!

- Бунт на корабле! - подметил Демон.

- Похоже, они уже к десантно-прыжковой подготовке перешли! Кстати, - заметил Угрюмый, - на самом-то деле джибзы как-то вообще не смотрятся, в игре покруче будет. Или надо бросать сильнее?

Так же истошно вереща и кувыркаясь, через бортик как из катапульты вылетел еще один монстр. Падение, взрыв, разлет частей тела.

- Ох, Макаренко наш лютует! - одобрительно крякнул Гоблин. – Воспитательный процесс в разгаре, количество двоечников резко сокращается! Вперед, некогда разглядывать. За раздвинутыми бронеплитами перед ними лежал очередной огромный, тускло освещенный коридор. Разойдясь в стороны и растянувшись в цепи, диверсанты рысью побежали вперед. За их спинами завыли моторы, и закрывающие вход плиты с тяжелым грохотом сомкнулись. Назад никто не оглянулся.

Через каждую сотню метров в потолок коридора были встроены огромные отсекатели, управлявшиеся, по всей видимости, находившимися тут же на стенах рубильниками. Тяжело дыша, бойцы молча бежали вперед. Сперва они услышали плеск воды, а затем в горячем воздухе, окончательно выдавая близость открытого водоема, запахло влагой. Стены туннеля разошлись в стороны, и диверсанты оказались в широком, хорошо освещенном прямоугольном помещении. С левой стороны блестела черная вода, вдоль стены были нагромождены ящики.

Они дошли уже практически до середины, и никто не услышал щелчка злектромагнитного разряда, от которого все их шлемы тут же оглохли и ослепли. Беззвучно, как звери, они бросились к стене, под прикрытие ящиков, сдирая на ходу шлемы, которые из незаменимых помощников разом превратились в обычные каски с затычками для ушей.

окончание – в следующем номере

доц. Хрестоматиков

Сказ о том, как импы на дракона ходили

записано во время этнографической экспедиции в г. Эратогорск (не путать с г. Эротоманском, до которого экспедиция так и не добралась)

Было зто иль не было, но, сказывают, живали в стародавние времена в замках страхолюдных разные твари жуткие, друг на друга не похожие. И чинили они промеж себя обиды несчетные, и воевали без выходных и каникул, и не было мирной жизни ни на земле, ни под землею. И случилось в одном городе, жаром пышущим, жить сотне-другой чертенят шкодливых. И звались они импами, и были щупленькими, слабенькими, и имели они рожки маленькие, несерьезные, и были копытца у них нежные, к жестоким битвам не приспособленные. Не уважали импов старшие демоны, обидными словами их обзывали, колотили безвинно. А в иной день разбуянится какой ифрит подвыпивший и начнет чертят по улицам отлавливать и к поясу своему приторачивать. Славная, хохочет, будет похлебка. А кто их, ифритов, поймет: то ли шутит, то ли — нет. И вот уже не до проказ стало импам, не до игр детских. Да и какое там детство — в войнах неисчислимых полководцы демоньячные импов слабосильных и тех в бой бросали. Охапками.

И пришли однажды импы к деду своему многомудрому, который прозывался то ли АрхиДебелом, то ли Арко-Дьяконом, и стали ему на жизнь свою горькую жаловаться. А потом говорит один из импов, тот, который постарше, поумнее и поопытнее: "Дозволь, дедушка, нам покинуть город. Хотим мы в поход идти против Черного Дракона, что в Северном ущелье живет. Побьем мы Дракона, добудем серы без счета и вернемся домой героями. И ни один Цербер после зтого не посмеет на нас тявкнуть, и ни один ифрит надменный не выгонит нас с пляжей у озер лавовых. Отпусти, дедушка!"

Долго смеялся Дебел-Дьякон над импами молодыми. Ох, внучики, говорит, насмешили старика. Где ж это видано, чтобы импы на Драконов ходили!? А потом посерьезнел. "Нравятся мне ваши речи смелые. Сам таким в молодости был. Что ж, вас, чертенят, дома-то не удержать, коли пришла пора — идите, ищите приключений себе на голову. Только, ежели хотите Дракона победить, добудьте прежде амулет волшебный, что у отшельника Темного леса хранится". И отпустил их старый Дебел, и отправились вскорости импы в поход. А провожали их в городе свистом и улюлюканьем, не веря, что они Дракона смогут победить, и только мамки-демонихи тайком слезы утирали и осеняли деток знамением дембельским.

А, надобно сказать, предводителя импов звали Смоляным бочком. Мамаша его еще в пеленках нечаянно облила смолой кипящей — с тех пор бок у него обожженный. И был Смоляной бочок импом способным, сообразительным и ловким. Но уж очень любил он приврать. Такую, бывало, пулю зальет, что хоть стой, хоть падай. Знаете ли, говорит, почему у меня бок смоляной? Нет? Так зто мне Золотой Дракон его подпалил. Год назад, как служил я в армии демоньячной, пришлось мне с Драконами нос к носу столкнуться. Тогда-то я один троих Драконов и уложил. Повезло мне, конечно, но факт есть факт — троих зараз! А был я один-одинешенек, без защиты магической, без поддержки геройской. Другие полки-то демоньячные были, врать не стану, да только поотстали они. Вот так и пришлось одному с Драконами разбираться. И что нам теперь после этого один Черный Дракон! А вот и другой случай был, еще чуднее. Встретились мне как-то тридцать Бегемотов. Чего смеетесь, вы хоть одного-то Бегемота видели!? А тут целых тридцать, да еще орда гоблинов в придачу со своей... зтой... предводительшей, забыл фамилию тетки. Со мною, правда, тоже один Еретик был, ничего себе мужичок, авторитетный. Но что бы он без меня делал! Так победили мы Бегемотов зтих, пришлось им убраться подобру-поздорову. Да что там говорить! Я с зтим Еретиком такие дела ворочал! Он, когда благодаря мне в силу вошел, самые неприступные замки брал, самых сильных героев пленял. Вот случай был: встретили мы однажды на горной тропинке рыцаря одного. Он нам кричит: "Я — Геракл, сын Зевса, прочь с дороги!" Да какой же, отвечаем, ты Геракл... постыдился бы. Мы хоть и демоны, а врунов не любим. Ну и завязалась у нас битва. Мой хозяин-то огоньком любил побаловаться, зксперт в зтом деле был и другой магии не признавал, как влепит он, бывало, заклинание одно мощное, так и полетят клочки от всех, кто ни есть, и своих,

и чужих. Страху-то! Для нас, чертят, хуже и придумать нельзя было, только нежити всякой пучеглазой — хоть бы хны! Не любил я это заклинание — потому и ушел от Еретика. Но тогда мы этого Геракла здорово поджарили. А потом и ослепили светом огненным всех его подручных. Еле-еле он потом от нас откупился...

Так вот, день за ночь, шагали импы к Темному лесу, а на привалах мечтали за беседой доброй о победах будущих. И встретился им на пути отряд, эльфийским рейнджером ведомый. И звали рейнджера — Кирре, и была Кирре женщиной хоть и некрасивой, но зато умной и дальновидной. Говорили, что она ночью лучше чем днем видит, что способна верную дорогу отыскать хоть в чаще дремучей, хоть в болоте, хоть в пустыне, хоть на дне морском. А в ту пору не было войны между рейнджерами и демоньяками, и поэтому поприветствовали отряды друг друга и пошли каждый своею дорогой. Но заинтересовал Смоляного бочка состав отряда разномастный, подивился он выбору рейнджерскому. Зачем, думает, Кирре ведет армию аж с шести разных замков собранную. И, главное, все группы и по уровню разные, и по количеству воинов. Что за причуда такая странная? Только в последнем замке у Кирре, видимо, средств на upgrade не хватило и поэтому две группы получились почти одинаковые: одна, которая не модернизированная, побольше, другая — поменьше. А в остальном — полный разнобой. И стало любопытно импам, захотели они в подробностях состав отряда рейнджерского определить. А как? Земляков имповских под началом Кирре не было, магии сами импы еще не обучились, — неоткуда информацию взять. И послал тогда Смоляной бочок вдогон отряду уходящему разведчиков самых проворных, и наказал он им все как следует разузнать. Да только не так-то просто с многоопытной Кирре в проворности тягаться. Не смогли разведчики состав отряда узнать, вернулись они в лагерь со сведениями разрозненными, неполными. Вот они:

1. Всего в отряде 410 воинов, все хорошо организованы, по десяткам разбиты (то есть, состав всех групп кратен 10). Самое большое формирование — личная гвардия Кирре — 120 отборных эльфийских стрелков (Grand Elves).

2. Все группы, кроме одной, уже модернизированы.

3. Воинов 5-го уровня в два раза меньше, чем воинов 1-го уровня.

4. Летать в отряде может только одна группа из 50 единиц. Но это не Драконы и не Вампиры — их импы сразу бы разглядели.

5. Один из импов слышал, как представитель Гоблинского замка похвалялся, что его показатель Attack на 3 единицы больше, чем "у этих зазнаек, и зачем только хозяйка их аж семьдесят штук набрала".

6. Есть в отряде и вояки из замка Castle. Их не менее двадцати, а показатель Defense у них такой же, как и у единственной немодернизированной группы в отряде.

7. Кроме эльфов есть еще два умеющих стрелять отряда.

Погадали-поприкидывали импы, что у Кирре за войско было, и двинулись дальше. Долго ли коротко, но подошли они к Темному лесу. Засомневались импы — как дальше быть. Вдруг как из-под земли появился шатер оранжевый, издалека приметный. А внутри уж угощение расставлено, херес в высокие бокалы налит, томаты ровными дольками порезаны...много и других яств заготовлено. Сразу понял Смоляной бочок, чей это шатер, слышал он уже об отшельнике Темного леса по прозванию Оранжевый лесничий. Набрался имп смелости, вошел в шатер.

— День добрый, как здоровьичко?

— Так-сяк, малый, так-сяк. Садись, отдыхай, угощайся, рассказывай, зачем пожаловал. Шайку-лейку твою я тоже сейчас делом займу.

И тут же появились невесть откуда столы с угощением. А импам голодным того и надобно — стали лопать так, что за ушами затрещало.

Хорошо же, однако, некоторым отшельникам живется, подумалось Смоляному бочку.

— И то верно. Неплохо живется, хотя и не всегда. Да ты не пугайся, не ерзай, пей, ешь.

— Да уж пузо набить завсегда успеем, дяденька. Нам бы вот Дракона победить.

— А я-то, родной, тут причем?

— Да сказывал мне дед, что поможешь ты нам, дашь амулет волшебный!

— Дебел-Дьякон? Так я ему не слуга, а потом — зачем вам Дракон?

— Нужен, дяденька, а амулет — вернем, вернем обязательно!

— Кгм... конечно, вернете, никуда не денетесь. Ладно, храбрец, загадаю я тебе загадки простенькие. Отгадаешь — дам, что просишь.

Загадал Оранжевый лесничий загадки свои.

Загадка 1. Может ли кто-то даже после гибели своей, лежа бездыханным на земле сырой врагу навредить?

Загадка 2. Можно ли хоть какую-нибудь магию на Черного Дракона применить?

Загадка 3. Может ли Герой спастись из осажденного замка?

Загадка 4. Кто, кроме Героев, может применить заклинание Counterstrike?

Загадка 5. Какими способами можно нейтрализовать вражеские заклинания?

Загадка 6. Может ли Герой, имеющий "армию" из одного импа (про тебя, бродяга, загадка-то), не бояться приближающегося вражеского отряда?

Загадка 7. Какой артефакт во владении действительно накрученного Героя наводит наибольший ужас на врагов?

Отгадал имп загадки отшельниковские. Ну и, уговор уговором, получил свой талисман заветный.

— Носи на здоровье, вундеркинд. Да смотри, Дракону на обед не попади.

Сказал так и исчез. Импы поели, попили, помыли за собою посуду и тоже отправились восвояси. Теперь их путь к Северному ущелью лежал. А Смоляной бочок, как талисман-то получил, крылышки свои чахлые расправил, рыльце почистил — совсем Героем стал. Мы, говорит, теперь кого хочешь одолеем. Домой вернемся — я поэму сложу о науке ратной, о приемах тактических, о хитростях разных боевых. А что, вот, например, закон я интересный вывел. Скажите, что будет, если Герой, имея большую и сильную армию, встретится с еще большей армией, ведомой не менее могучим Героем? Будет битва и он проиграет, говорите? Правильно, но не совсем. Вся хитрость в том, что битвы может и не случиться. Только равные силой противники будут долго и упорно сражаться, чуть же превосходство одной стороны побольше — запросто можно проиграть всухую. Это уже не битва, а избиение. Отсюда мораль: если нет в запасе какого-нибудь магического козыря, то не стоит нападать на более сильного противника в надежде "пощипать" ему перышки. Поступать так — значит просто дарить врагу экспу. Отступить и сохранить силы — это более почетно. А если ввязались в бой — отбросьте лишний пафос и сумейте вовремя отступить, сразу, как почувствуете, что проигрываете. Так вы сохраните своего Героя и сведете к минимуму прирост экспы у вражеского.

Вообще, главная ценность — это Герои. Можно потерять армию, можно потерять замки — все, при желании, поправимо. Но потеря хорошо тренированного Героя — это уже трагедия.



Поэтому:

а) Держите оборону замков только тогда, когда наверняка уверены в победе или когда не жалко потерять Героя (используются так называемые "временщики"). Более того, если поблизости околачивается один из ваших продвинутых "штурмовиков" — сдавайте замок без боя, выкупите только перед отходом наиболее ценных вояк в нем. Подойдет штурмовик (желательно до начала очередной недели), отобьет замок, наберет себе экспы, и при этом еще и поймает в ловушку вражьего Героя. А некоторые грамотеи так вообще умудряются за время своего недолгого правления замком еще и чего-то там понастроить. Нам в подарок, так сказать.

б) Избегайте "одноимповых" Героев — они станут легкой добычей для любого проходимца. Пусть армия будет достаточно сильной, чтобы выдержать хотя бы первый натиск противника. После него уже можно будет отступить. А в идеале "слабых" Героев нужно снабжать каким-нибудь очень быстрым воином. Таким, который принесет своему хозяину право первого хода. В этот первый ход можно будет больно уколоть врага каким-нибудь мощным заклинанием и тут же отступить.

в) Будьте особенно бдительны в конце недели — тут есть риск не успеть выкупить проигравшего Героя.

Как завороженные слушали импы речи предводителя своего. А тому только этого и надобно — развыступался, разважничался. И никто не заметил, что Кирре со своим отрядом уже давно рядышком стоит, тоже слушает, посмеивается.

— Эй, Паленый, что за пораженческая тактика! — не выдержала, наконец, Кирре, — Проиграть да отступить. Ты про это поэму собираешься сочинять!?

— А! Что? Кто здесь?

— Ты и не заметил, стратег? Меньше надо было хереса у Оранжевого пить.

— А что вам, мамаша, не нравится? Мы к вам со всем уважением, но зачем же так пугать.

— Это хорошо, что с уважением. Я же к вам не просто так, а с предложением. Вижу, что вы импы храбрые, надежные, хотя и ротозеи. А я тут как раз своих гноллов мародерских оставила Замок На Болоте охранять. Так что вакантное место образовалось. Не хотите присоединиться? Вы мне поможете замок один штурмом взять, я вам — Дракона вашего завалить.

Задумался Смоляной бочок. Соглашаться или нет? И решил он...

Продолжение, возможно, последует [если этнографическая экспедиция все-таки минует гг. Эротоманск и Хересопивск]

Вопросы и задания

Вопрос вводный (дурацкий). О какой игре идет речь-то?

Вопрос 1а. Смогут ли импы победить Черного Дракона, а если смогут, то какого минимального их количества хватит для стопроцентной победы? Задачка скорее алгебраическая и при ответе надо исходить из того, что отсутствуют какие-либо посторонние факторы. Схватка "Импы vs. Один Черный Дракон" в чистом виде.

Вопрос 1б. А сколько импов (максимальное их количество) не будут иметь даже теоретического шанса на победу?

Вопрос 1в. А теперь представим себе, что Смоляной бочок — это один из Героев. Какими характеристиками он должен обладать, чтобы наверняка привести сотню импов к победе? При ответе, опять-таки, исключаются все побочные факторы, в том числе магия и бонусы по морали, по удаче.



Вопросы 2а – 2в. Врет ли Смоляной бочок? Может ли, хотя бы даже в теории, один-единственный имп зараз погубить трех Драконов? А может ли он один дать отворот-поворот тридцати Бегемотам и орде гоблинов? Заодно можете назвать "фамилию" гоблинши-атаманши. Что за Геракл такой, каково его настоящее имя? Что за заклинания применялись?

Задание 3. Определите состав отряда Кирре.

Задание 4. Разгадайте загадки отшельника.

Задание 5 (творческое). Предложите свои главы к имповской "тактической поэме". Поучите этого хвастуна настоящим тактическим премудростям! Желательно, конечно, чтобы советы были краткими и, что будет совсем уж хорошо, афористичными.

Вопрос 6. Соглашаться ли импам на предложение Кирре? И вообще — предлагайте варианты дальнейшего развития событий.

Вопрос 7. А кто на свете всех сильнее? Попробуйте сравнить (разными способами) всех монстров 7-го уровня. Предложите свой критерий. Вот, к примеру, одного удава мерили попугаями. А что, если мерить силу импами?

Почта

Ох, мамочки, жарко-то как!!! Вам-то уже, может, и не жарко - а вот у меня июль в самом разгаре. Только-только отгремели сессии, и началось блаженное время под названием каникулы.

Как ни странно, писем в этом месяце пришло значительно больше, чем ожидалось. Обычно на всех нормальных людей жара действует весьма расслабляюще, но, видно, читатели Навигатора под эту категорию не попадают – у них наоборот активизируются мозговые процессы. По крайней мере, интересных читательских идей пришло просто немеряное количество. Одна фраза: "Передаем привет КПСС – ВЛКСМ – Константину Подстрешному Со Своей Вездесущей Ларой Крофт Собирательницей Могил", чего стоит! Я так думаю, что прозвище "КПСС – ВЛКСМ" теперь к нему надолго приклеится...

Читали тут пару месяцев назад ваш мартовский номер и ну очень заинтересовались, просто заочно влюбились, одним русским проекти.COM под нэймом PRIME. После столь лестной характеристики в него не влюбится разве что аризонский ковбой, кроме слов "quake","cow" и "PentHouse" ничего не знающий. (В момент написания слова на букву Q по задним рядам пробежал возбужденный шорох мощностью 120 db ,а пальчики зашарили по отсутствующим бордам :). И вот, значицца, после такой немеряной бочки меда, эта, черпак дегтя - издатели, мол, не решаются издавать, понимаешь. Плакать мы, ясное дело, не стали - а чего, собственно плакать-то, щас письмецо САМОМУ пошлем (от слова "шлем"). И уж ОН-то все непонятки разрешит, шнурки завяжет, дорогу покажет - где, почем, сколько и вообще. И когда придет ответ, сердца наши наполнятся тихим счастьем, а души гармонией. Вышлите, пожалуйста, хоть какую-никакую инфо

о том, есть ли смельчак, издавший и продающий (или хотя бы посмотреть дающий) PRIME.

С Уважением.

Бригада поЧитающих.

Высылаю инфу – игра, несомненно, заслуживающая самых высоких оценок, наконец-то обрела своего издателя. Анонсировать и продавать этот ведущий отечественный проект собирается общественная организация – “Российское общество обутых первого апреля”. Учитывая то, что номер, который вы наэываете мартовским, вышел в апреле и был во многом посвящен Дню розыгрышей... продолжать?

Еще одно интересное читательское предложение, напрямую связанное с требованием некоторых недальновидных читателей не описывать игры, рейтинг которых не столь высок. Один из читателей предложил, для экономии журнальной площади ввести такую систему: если рейтинг игры составляет меньше 6 баллов, то и обзор по игре пусть будет ровно полстраницы. От 6 до 7,5 баллов - страница; 7,6 - 8,9 баллов - две/три страницы; 9 -10 баллов – 4/6 страниц. А я в связи с этим тут же вспомнила разговор с Полянским, как раз на эту тему. “Олег, ну зачем мы печатаем ревью по играм, рейтинг которых 2 - 3?” – “Как зачем? Чтобы читатели эти игры не покупали, но имели о них представление”. Вот и кто из нас прав – решайте сами... Хотя, именно энциклопедичность всегда была наиболее сильной и яркой чертой Навигатора...

Уважаемые Дамы/Господа!

Если Вас не очень затруднит и это покажется Вам небезынтересным уделите немного места в Вашем красочном и одновременно информативном журнале играм, которые может быть и не имеют большого коммерческого значения, но обладают своим особым стилем и в плане декоративного оформления, и сюжета, и самое главное, стиля. Например, японским (хотя иероглифы читать невозможно, но какой-то аромат во всем этом есть). Иными словами, может быть разумно разбавить “тараканьи бега” на магистральной дороге американского коммерческого производства игр, в которых представление об устройстве человеческой (а также эльфической, гномической и т.д.) психики строится на основании “продвинутого” анализа Бивиса и Батхеда, чем-то провинциальным, но при этом неподдельно ароматноколоритным, стильным и поэтичным? Надеюсь моя реплика не покажется Вам неуместной и пригодится в Вашем нелегком, но полезном для всех нас деле.

Желаю Вам успехов от всей души,

Денис

Кому как, а мне идея нравится. Правда, информацию о таких проектах будет искать довольно тяжело: нет у нас пока в редакции специалистов по иероглифам, да и японцы – странные люди предпочитают приставки компьютерам. Восток - дело тонкое.

Здраствуйте, уважаемая редакция!

У меня в принципе всего один вопрос, а если быть точнее, просьба: не могли бы вы вместе с полной информацией о себе, написать также и ваши UIN? Я просто уверен, что ОЧЕНЬ многие желают пообщаться со своими кумирами в онлайне. Только не говорите, что у вас нет аськи!!! Вы же сами рассуждали о преимуществах ICQ перед всяким отстоем типа Яху!пейджер и т.д. СТАНЬТЕ БЛИЖЕ ДЛЯ НАРОДА!!!

Ох, ну и махнул! Может тебе еще ключи от квартиры и ажурный чулочек на память? Мало того, что тебе понадобилась полная информация (кстати, а что под этим подразумевается?), так еще и UIN подавай... Для меня номер аськи оставить – все равно, что номер телефона дать, а для наших законспирированных редакторов и авторов и подавно – вечно в инвизе сидят... Потому как у каждого по три сотни в контакт-листе, и со всеми одновременно говорить тяжеловато :))). Вот мыло – пожалуйста... а там как получится – сумеешь заинтересовать, встретимся в онлайне. .

Огромную благодарность хотел бы выразить Игорю Бойко и BIB The Tall. Напишите, если можете несколько финтов из NHL98 и NHL99, типа – поворот вокруг своей оси на 360(и удар по шайбе, обманы вратаря – движение клюшкой вправо-влево и удар по шайбе с просунутой между ног клюшкой.

Официально сообщаю, что наш уважаемый главный редактор Игорь Бойко по странному стечению обстоятельств является по совместительству и BIB The Tall'ом... И должна вам сказать, что он и правда очень высокий :).

Интересный финт – подвигать клюшкой в разные стороны, а потом кааак долбануть промеж ног... то-то обманное движение получится! Кстати, если хинты все-таки появятся, мы постараемся их опубликовать.

Дорогой Навигатор!

В последнем номере один из читателей обиженно высказывался по поводу отсутствия геймерш. Не прав он, не прав... А я тогда кто? Играла с третьего класса, сначала в марсиан на огромных тачках с зелеными буквами, там же в удава и кроликов, потом на ZX Spectrum в какие-то бегалки (жуть просто), потом на двойке в принца (Госплана :)). А там пошло-поехало: Civilization, Civ II, Eye of Beholder, Might & Magic, F19 и прочее и прочее. Сейчас я играю в Baldur's Gate... Наконец-то эти ребятки выпустили то, о чем я всю жизнь мечтала, что мне во сне снилось. Ну не остался в стороне от меня и SMAC. Сейчас вот еще и Шизариумом меня Ваш журнал заразил, а так же Planetscape Tournament'ом. Жду, пока у нас появится.

Одна слабость вот у меня есть. Как что-нибудь заступорится у меня в игре - сразу лезу в Инет за солюшеном... :(Нет, чтоб подумать. И коды очень люблю - не понимаю, как над каким-нить монстром можно 2 дня биться? Но наверное это не честно... Хотя тут я сама себе судья в общем-то. Торжественно обещаю Вашему журналу, что Шизариум пройду без солюшена! Не сойти мне с этого места :)

А если господа великие Гэймеры все еще уверены, что им не хватает женского коллективу, так пусть знают, что женский коллектив в лице меня любит жанры RPG, Quest, экономические стратегии. Так что, пригласив Геймершу в ресторан, можете смело обсуждать с ней Роджера Вилку, Дриззта или Сида Мейера. Если только в присутствии вас она будет в состоянии думать о других мужчинах :)

С уважением,

Oksana AKA Managaha.

Пишите, если че: saipan@mail.ru

Ну вот, а вы боялись... Индустрию компьютерных игр медленно, но верно, осваивают представительницы прекрасного пола (как я люблю добавлять – он же сильный). Я знаю, о чем сейчас думает большинство “продвинутых и крутых” игроков – “Фу, читы... ну чего еще взять с девчонки!” Можно ответить: “на себя посмотрите”, можно пуститься в долгие и нудные объяснения по поводу разницы в уровнях притязаний. Я напомню только одно – еще недавно женщина за рулем была страшной редкостью, а теперь это вполне нормальное явление. Отвоевываем потихоньку и игры? :).

(Ох, и не говори, женщина за рулем из “страшной редкости” сейчас превратилась в “страшное нормальное явление”. Кстати, если кто отыщет НИМ №3`1997, то там наша ненаглядная Жанночка расписывала красоты Carmageddon :) - прим.ред.)

Без комментариев

“Еще один сумасшедший день или хроники нелегкой журналистской доли” – Автор почил и никто не узнает, какой у парня был конец (фу, как пошло).

Hi friends

11.00: В редакции переполох, крики, вопли, также прочие атрибуты назревающей драки. Уже доносятся бравурный свист надетого на чью-то голову чайника. Уже пролетел мимо моего ненаглядного пенечка чей-то ботинок. Кто-то врубил "Прощание славянки", а кое-кто под эту музыку уже тянет свои гадливые ручонки...

11.10: - Вот пуля пролетела и АГА! АГА! Еще раз АГА! Ах, ты, шамблер вертлявый...

12.00: Сводка новостей с фронта: "Уже были замечены мелкие стычки с применением нецензурного оружия и зафиксированы запрещенные приемы, а именно: Подстрешный вырвал кабель у компа Рыжкова и попатался сделать то, что Лара Крофт делала им в последней части. Возможно кровопролитие.

Нет, это не очередна революция в журнале - это в редакции появился HoMM. Третий. Долгожданный...

- Тютель! Эй! Тебе помочь? Сам? Ну-ну, дерзай...

Да, геймеры, тут начинаются нехилые разборки - все пытаются завладеть единственной коробкой. Вот, чурки. Пускай дерутся. Как это...з-з-з, а во, вспомнил: "В обрьбе обретешь ты право свое". Очень актуально.

12.20: Как радостно сознавать, что ты умнее всех. Ваш покорный слуга уже давно вытащил из коробки диск...

- Ребята! Ну зачем вы так? Всем же достанется. Полянский, ты чего орешь? Я тоже хочу героев? И не думать соваться? Мне последнему? А почему? Куда? В задницу? Послали меня.

... и засунул на его место диск Кемеровского "Мужики. не стреляйте друг в друга".

Кто сказал подло? Подло, конечно. Но все это ради вас, читатели, все ради вас. И пока Бойка ругается с Гурой, а Гобля долбит клавой чугунную бошку Андреева, я вас расскажу все прелести ентой кРРРутой геймы. Тихо расскажу, чтоб никто не заметил. И вы, други, орите от восторга потише, а то мои лохонувшиеся коллеги услышат и плохо мне тогда будет, ой плохо.

Первое впечатление, оно же... №?

Хм! Шок - это по-нашему! Живем, ребята! Не будет теперь свободного времени, не будет скукоты, не будет внезапных беременностей подружек. Всем временем завлвдеет - ОН! Не-е, не Геймер! HEROES!

Потрясает все, буквально все. Но по-порядке, кореша и коряшки :), по порядку...

** дальше идет обыкновенный разбор игры. Грфика там, музыка, тупизна AI и прочее.*

13.30: Эй, какая #$@#% вырубила питание? А, это ты, Гобля! Да нет, я молчу, молчу - продолжай себе развлекаться. Нет, не видет! Ну честно. Какой еще Heroes? В первый раз слышу. Вон смотри Жанна сковородкой машет, иди у нее спроси, может. она взяла.

Фу, пронесло! Продолжим?

** продолжение разбора полетов.*

18.00: Чой-то так тихо стало? Ха, никого нет! Вот дураки, классно я их надул! Ха-ха! Сейчас обернусь, возьму баночку "Спартак-кола" из холодильника и продолжу рулить. Эй, что за на фиг? Кто взял колу? Игорек, ты-ы-ы? Нет, не подходи, я тебя не обюсь. Не-е-ет. Ааааааа!...

Недолекое будущее: Кома... Темная чужая палата... Операция...

Пульс слабый. Давление в голове пониженное. Состояние пациента агрессивное и мало поддающееся лечению: Требует подать ему "комп и классную гейму" (какую не говорит). Возможно, это частичная потеря памяти.

...Из выписок главврача психбольницы им.Кипраса Можейко.

Отдаленное будущее: От главреда: Просьба: Этому гаду передач не пересылать и в журнале адрес его больницы не печатать.

Все выше написанное является моим бредом, малейшее сходство с действительно существующими людьми исключено, попытка оспорить последние две фразы будет считаться наглым вмешательством в дела свободной прессы, а следовательно, жестоко преследоваться по закону.

Послание от трёх великих рас (или заметки после бурной ночи с Aliens vs Predator).

Хищники.

Приветствуем Вас, гуманоидов, выпускающих "Навигатор игрового мира". От лица своей расы хотим поблагодарить Вас за CD-диски и за ту полезную инфу на них. (Хотя мы раньше и не знали, что это и использовали их в качестве метательного оружия массового поражения). Но недавно по случаю приобрели у Чужих парочку СиДюков и всё поняли! Музыка оригинальна и приятна, оформление что надо! Спасибо! Качество бумаги теперь позволяет просматривать журнал без проблем во всех спектрах видимости,что значительно облегчает нам жизнь и экономит батарейки. В статьях об апгрейде узнали много полезного. Думаю, будем менять наши системы прицеливания - мажут заразы! Да и скорость считывания... В общем железо - раздел хороший и нужный всем! Сейчас Чужие пытаются добыть для нас у колонистов доступ в... как его у вас...Internet? Правда цену заломили большую—подписку на журнал до конца года... Не могли бы Вы посодействовать нам в этой проблеме? Также хотим попросить Вас переслать в обмен на 2 черепа Чужого и один нашего собрата-добровольца череп Вашего Главреда Игоря Бойко, дабы увековечить и чтить его в нашем мире.

С уважением,

Вождь Хищников Ввгекщн

Чужие.

Ксеноморфы приветствуют мономорфов! с-с-с-х-х (знак одобрения-прим.перев.).

Благодарим за журнал от всей нашей прожорливой души! Нам очень понравились статьи про интернет и сети. Мы всерьез хотим заняться провайдерством и они нам очень кстати! Журнал хоть стал менее вкусным из-за качества бумаги (мы съедаем выпуск после прочитывания для лучшей усваиваемости материала), хрр-шрр (недовольство), зато листов прибавилось и продукт не разлетается после первого удара когтем! с-с-с-х-х (см.выше). Хотя на кислоту реакция осталась прежней ш-ш-ш-ф-ф-с-с-с (явная скорбь). Стиль написания статей стал более живой и юморной, от чего жизнь наша становиться радостнее и (о ужас !) гуманнее... Есть, правда, одно к Вам пожелание. В статьях о железе, нам кажется, при тестинге различных "железяк" не хватает сравнительных графиков. А ведь система графического отображения так хорошо ус-

ваевается любым разумом, независимо от внешней оболочки и среды обитания! И последнее: не идите на уступки этим козлам-хищникам!!! Они надули нас с CD. Забрали все, а подсунули какие-то артефакты такой же формы. Только толку от них - ноль, разве что летают и режут всё подряд. Так что пусть раскошеливаются на журналы из своего кармана! До вкусной встречи в просторах вселенной!

Колонианцы.

Здравствуйте! Хотим пожаловаться Центру Космических Исследований на Ваше издание. Как только получаем подписку, злобные твари так и лезут, и прут во все дырки - жить стало совершенно невыносимо! Невозможно работать! С трудом удерживаем натиск. Благо, есть Z-Zone, откуда подчерпываем некоторые приемчики против тварей, да в Action иногда полезные советы... Да, не могли бы вы выслать нам дополнительно все CD к журналам за этот год? А то гадины утащили у нас всю подборку... Теперь по оккупированной базе везде слышно эту вашу музыку. Хищники так вообще оборзели - бродят без невидимости и оружия по базе с Mpeg-плеерами и хоть бы что! Бардак! Подстрелить одного хотел, так он оружие выхватил у меня из рук – не гуманно, мол, говорит, так делать, улыбнулся и исчез. Вместе с винтовкой. А воровать гуманно? Но все-же боевой дух мы не теряем и просто так доступ в интернет в их жадные кислотные лапы не отдадим! Только просьбочка - нельзя ли к нам на пару деньков Гоблина и Лютого? С ними бы дела у нас быстренько пошли на лад! Устали мы, честное слово! На этом всё, опять очередная атака.

Ваши еще живые читатели с Z-52A

Читатель - читателю

Несколько людей, объединенных общей любовью к PC играм и пламенной страстью к RPG создают свою собственную RPG. Сейчас полным ходом идет разработка движка (16 бит графика, изометрия). Поскольку вакансия художника не занята, то окончательный план работ над движком не определен... Он может стать таким как в Baldur's Gate или как в Fallout :) Действие игры происходит в оригинальном фэнтази-мире, ориентированном на отечественного геймера (т.е. нет всяких там гоблинов, орков и тому подобного, а люди больше напоминают русичей, нежели рыцарей круглого стола ;)). Ждем любых пожеланий, советов и помощи (особенно в области графики :)) Более подробно на нашем сайте: http://attend.to/jaguar E-Mail: Jaguar HL@mail.ru.

Меня зовут Юрий aka FoXtroT. Кто хочет пообщаться пишите на alundra@chat.ru или 105173, г.Москва, пос. Восточный, ул. 9-го Мая, д. 5, кв. 10. Юре. Буду ждать, отвечу обязательно! :-)

Привет всем геймерам и особенно любителям Лары Крофт. Меня зовут Сераф и я без ума от CORE-вской супердевушки. В моем доме самые продвинутые фаны уже давно объединились в клуб под названием "Тамбовский Рейдер", но я уверен, что и в России найдутся истинные ценители талантов знаменитой гробокопательницы. В нашем клубе есть масса всевозможной информации, начиная с комиксов и заканчивая видеороликами собственного производства. Пишите, а уж за ответом дело не встанет. 252150, Киев-150, а/я 503.

Хотел бы найти френда или герлфренду. Мне 13 лет и я люблю геймы типа: HoMMIII, M&M VI, Baldurs Gates, Aliens Versus Predators, Half-Life, Tomb Raider III, NFS IV, Cimcity 3000 и другие. Пишите, ответ гарантирован на 100%. Моск. обл. г. Пушкино, м/р "Серебрянка" кв.29, дом 28, 141200, Филиппов О.А. aka PIXEL.

По сложившейся традиции почту разбирала Гришина Жанна, jgran@softhome.net

Список фирм, где вы всегда можете приобрести "Навигатор Игрового Мира"

Москва
Фирма "Логос-М" т. 974-2131 www.logos-m.ru
Фирма "Ода" т. 974-2131, www.oda.ru
Фирма "Глобус" т. 240-7405
Фирма "Паблик Пресс" т. 270-0703
Фирма "Метрополитеновец" т.277-8352
ООО "Артисс" т. 158-9754
Киоски фирмы "Центр-Прессы" т. 261-7805

Санкт-Петербург
Фирма "Метропресс" т. (812) 316-5849

Екатеринбург
ТОО "Агенство КП- Газеты в розницу" т. 55-13-95

Мурманск
ООО Агенство "КП Арктика" т. (8152) 47-3998

Ростов-на-Дону
ЗАО Книготорговая фирма "Рис-Р" т. 28-0985

Хабаровск
ООО "Дальпромторг" т. (4212) 39-2555

Челябинск
ООО "Азбука" (3512) 66-6221

Любые номера журналов "Навигатор Игрового Мира" вы можете приобрести в магазине "Астрея" по адресу Москва, Южнопортовая улица, д. 16 (рядом с метро Кожуховская) т. 279-5992

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Редактор раздела Action
Владимир Рыжков

Ведущий раздела Multimedia
Констaнтин Подстрешный

Ведущий раздела Hardware
Руслан Шебуков

Представитель в США
Дмитрий Герцев aka Spellbound

Редколлегия
Дмитрий Ароненко aka Alrick [ASP]
Mad! Divoff
Леонтий Тютелев
Олег Полянский aka Doctor
Александр Володкович aka Chaos Mage

Арт-директор
Assa

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768
Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы:
190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.avp.ru

Чтение нечитабельной E-mail:
программа Mail Reader АО "Агама"
http://russia.agama.com/mailreader

Доступ в Интернет:
компания Zenon N.S.P. (http://www.aha.ru)
Internet Service Provider ILM
(http://www.ilm.net)

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати.
Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск и вывод фотоформ:
"Делай вывод", (095) 967-2568, 913-7647
http://www.prepress.ru,
http://implosition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ИПК издательства "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д.7

Тираж 30.500 экз. заказ 2810
Цена договорная.

MAXIмальная отдача!

рули и джойстики GUILLEMOT

RACE LEADER FFB



РУЛЬ С ОБРАТНОЙ СВЯЗЬЮ, USB/COM

JOY LEADER 3



RACE LEADER 3D



активные колонки MAXI Booster



BOOSTER 40 2x2W
100Hz-20kHz



BOOSTER 160 RADIO 2x5W
90Hz-20kHz + радио и наушники



BOOSTER 640 2x20W
60Hz-20kHz





SUBWOOFER 720 5D
4x10W+30W, 40Hz-20kHz, 4 сателлита

сканеры MAXI SCAN A4



600X1200, 36 бит, USB

MAXI Studio ISIS



первая в мире полная звуковая студия на базе шины PCI с полным дуплексом с 8 входами и 4 выходами, предоставляющая пользователю профессиональные возможности и качество по существенно меньшей цене, чем аналогичное профессиональное оборудование.

звуковые платы MAXI Sound 64

DYNAMIC 3D



HOME STUDIO 2



HOME STUDIO Pro 64



разработаны и производятся французской компанией GUILLEMOT (Гильмо) на базе RISC DSP DREAM со скоростью работы 50 млн. операций в секунду, 16/18 бит, 44.1kHz, полифония 64 ноты, интерактивный Surround на 2-х или 4-х колонках, аппаратная совместимость: GM.GS.SB.SB Pro.DLS.Direct Sound 3D.

Продукцию компании GUILLEMOT спрашивайте:

COMPULINK	935-8891
MEGATRADE	945-4960 945-4961
NORD COMPUTERS	207-0048
FLAKE COMPUTERS	236-9860
FLASH COMPUTERS	924-3222
SONAR SERVICE	142-3375
АРТРОН	234-3404
ФОРМОЗА КИТАЙ-ГОРОД	926-2452
МУЛЬТИМЕДИА ДЕПО	412-5145
МУЛЬТИМЕДИА ДЕПО РАМСТОР 1	937-0455
МУЛЬТИМЕДИА ДЕПО РАМСТОР 2	937-2644
АЭРТОН ДОБРЫНИНСКАЯ	737-3697
АЭРТОН КУРСКАЯ	230-6350
АЭРТОН УНИВЕРСИТЕТ	930-0112
ВАЛГА АКАДЕМИЧЕСКАЯ	125-6001
ВАЛГА СОКОЛ	158-0633
ВАЛГА ЦЕНТР	299-5756

подробная информация, техническая поддержка на www.megatrade.ru

ваш

e-mail



ZENON N.S.P.
http://www.zenon.ru

С ПОЧТОЙ ПО ЖИЗНИ!

Z-MAIL - универсальный почтовый сервис от компании "ZENON N.S.P."

Зарегистрируйся до 1 сентября - и ты получишь:

- почтовый ящик на доменах @id.ru, @go.ru, @ok.ru, @ru.ru
- 3 Mb дискового пространства для хранения почты
- автоответчик
- возможность переадресации почты

И многое другое, причем совершенно бесплатно!

Открыт неограниченный Dial-Up доступ к почтовым ящикам

WWW.ZMAIL.RU

